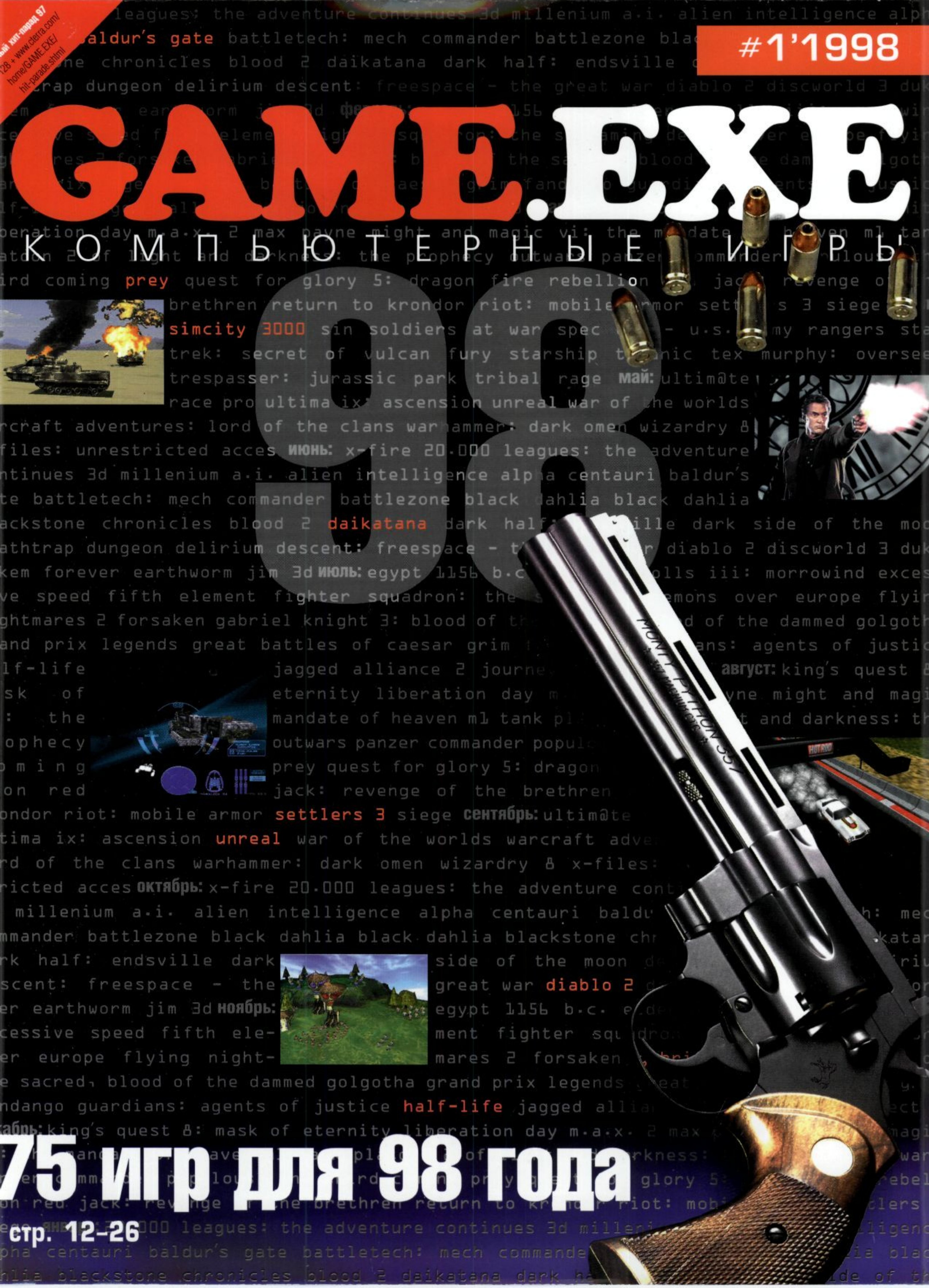

#1'1998
GAME.EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
98
75 игр для 98 года
стр. 12-26
home/GAME.EXE/
hit-parade.shtml

WiENER 2 series

ПРОДУКЦИЯ КОМПАНИИ R.&K.

Мультимедийные компьютеры на базе Intel Pentium® II Processor 233...300 MHz

Космонавтика в начале следующего тысячелетия. Дальнейшее совершенствование космических челночных систем. Крупногабаритные постоянно действующие орбитальные станции. Околоземные заводы по производству материалов. Новое поколение систем космических коммуникаций.

Компьютеры в начале следующего тысячелетия. Широкое распространение и использование в науке, бизнесе и домашних условиях компьютеров на базе процессоров Intel Pentium® II. Виртуальные офисы и магазины, групповая работа в системах видеоконференций, глобальные хранилища информации. Новые технологии представления данных. Internet в каждом доме.

Компания R.&K. представляет компьютеры 2000-го года — системы Wiener 2 на базе процессоров Intel Pentium® II.



Розничные магазины «Аэртон» в Москве: *ул. Пятницкая, 59, ст. м. «Добрынинская», тел.: 959-33-65, 959-33-66. Ул. Воронцово Поле, 3, стр. 2-4, ст. м. «Чистые пруды», тел.: 230-63-50, факс: 916-03-24. Ломоносовский проспект, 23, ст. м. «Университет», тел.: 234-08-77, 938-27-40.*

Магазины «СВ»: *Ул.Пушечная, 4, ст. м. «Кузнецкий мост». Ул. Профсоюзная, 16/10, ст. м. «Академическая». Ул. Монтажная, 7/2, ст. м. «Щелковская». Ул. Краснопрудная, 22/24, ст. м. «Красносельская». Справ. тел.: 966-01-01, 966-10-01.*

Наши дилеры в Москве: *Пл.Тверская застава, 3, ст. м. «Белорусская», тел.: 250-46-57, 250-44-76. Ул. Новая Басманная, 31, стр.1, ст. м. «Красные Ворота», тел.: 267-52-39, 267-98-57. Ул. Татарская, 14, ст. м. «Павелецкая», тел.: 238-68-86, 238-78-86. Ул. 2-я Брестская, 19/18, ст. м. «Маяковская», тел.: 250-96-17, 250-96-20. Ул. Архитектора Власова, 3/1, ст. м. «Профсоюзная», тел.: 120-70-98. Ул. Киевская, 20а, ст. м. «Студенческая», тел.: 249-12-62, 249-18-68. Калужская пл., 1, ст. м. «Октябрьская», тел.: 230-00-39. Ленинградский пр-т, 53, ст. м. «Аэропорт», тел.: 258-75-85. Ул. Ивана Франко, 38, ст. м. «Молодежная», тел.: 417-67-55. Ленинградское ш., 28, корп.1, ст. м. «Войковская», тел.: 159-16-32. Ул. Новогиреевская, 18/31, ст. м. «Перово», тел.: 304-43-02.*

WIENER PC – зарегистрированный товарный знак компании Р. и К. Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками, MMX является товарным знаком Intel Corporation.

Приглашаем посетить наш WEB - сервер http : //WWW. AIRTON. COM

Наши представительства: Москва: (095) 232-64-00, факс: 232-02-29. Екатеринбург: (3432) 35-01-55. Казань: (8432) 35-84-73. Новосибирск: (3832) 49-50-38.

Наши сервис-центры: Брянск (0832): ул. Красноармейская, 60, офис 207, тел.: 740-777. Владивосток (4232): ул. Светланская, 89, каб. 4, тел.: 22-06-31. Ереван (8852): ул. Абовяна, 8, тел.: 561-482. Иваново (0932): ул. Парижской Коммуны, 16, тел.: 30-68-84. Ижевск (3412): ул. Школьная, 38-99 , тел.: 22-98-53. Казань (8432): ул. Щапова, 26, тел.: 38-88-33. Калининград (0112): Советский проспект, 12, к. 404, тел.: 27-34-60. Киров (8332): ул. Герцена, 25, тел.: 67-51-10. Липецк (0742): пл. Победы, д. 8. тел.: 77-57-35. Новосибирск (3832): Красный проспект, 35, тел.: 18-14-34. Норильск (3919): ул. Советская, 16, тел.: 34-05-43. Самара (8462): ул. Некрасовская, 62, тел.: 321-461.Ставрополь (8652): ул. Ленина, 468, тел.: 76-15-23. Челябинск (3512): ул. Воровского, 36 , тел.: 60-85-39. Череповец (8202): ул. Верещагина,47-12, тел.:259-455. Южно-Сахалинск (42422): Коммунистический пр-т, 39б, тел.: 3-39-78. Якутск (4112): пр-т Ленина, 39, тел.: 44-68-00. Улан-Удэ (301-22): ул. Свердлова, 22, тел.: 1-44-58.





PAR
ХРОНИКА



Персональный компьютер на базе Intel Pentium II выиграл Владимир Меньков из города Михайловка Волгоградской области (регистрационный номер 23021632).

Intel MMX™ DESIGNED FOR

NIKITA
непревзойденный класс игры

KAN™ ИМПЕРИИ

НОВАЯ ВЕРСИЯ 3Dx

- поддержка графических ускорителей на базе 3Dfx Voodoo, nVidia, Permedia, Riva 128, ATI Rage 3D Pro
- динамическое освещение
- полноэкранный режим полета
- поддержка джойстика
- новые звуковые эффекты, дополнительные лабиринты.

FIRST PERSON STRATEGY

SPACE SIMULATOR

3D ACTION

ROLE PLAYING GAME

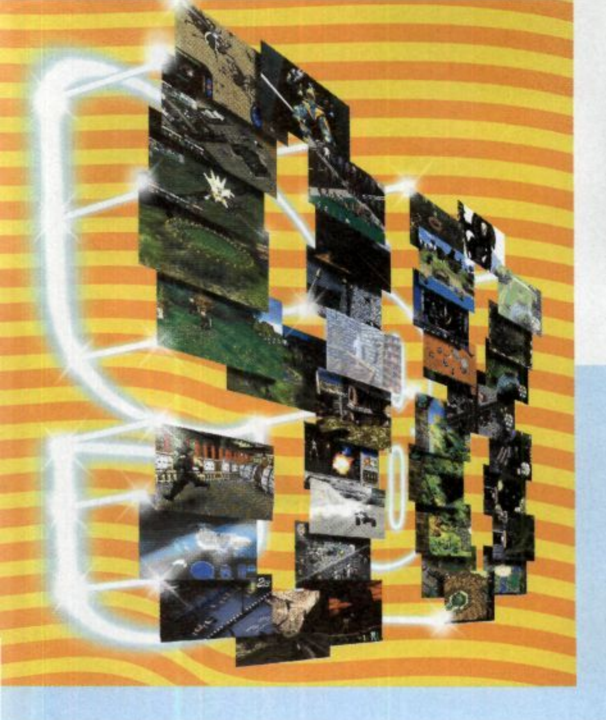


SPACE audio



Windows 95®, процессор Pentium® - 120 МГц, 16 Мб RAM

© 1997 Nikita Ltd. Все права защищены. Pentium - зарегистрированный товарный знак Intel Corp. Windows 95 - зарегистрированный товарный знак Microsoft Corp.



GAME.EXE #1'1998



Азбука игромана 98

75 игр для 98 года! Здесь есть все, или почти все, на что стоит обратить внимание в наступающем году: Warhammer: Dark Omen, SIN, Prey, Unreal, Half-Life, Diablo 2, Balgur's Gate, Discworld 3...

Что? вы спрашиваете, почему нет StarCraft'a? Элементарно, читатель: StarCraft будет уже во втором номере Game.EXE!

12

Имя участника	#	Город, e-mail
Георгий Васильев	**1**	**reklama@ascod.ru**
Информации нет	2	Информации нет
Евгений Врублевский	3	lord_blackthorn@hotmail.com
Алекс Дорофеев	4	Информации нет
Михаил Гуляев	5	г. Ижевск
Игорь Потоцкий	6	igor@hds.spb.ru
Виктор Крестьянинов	7	г. Липецк
Андрей Аксёнов	**8**	**axa@usa.net**
Валерий Васильевский	9	valera@hotmail.com (г. Минск)
Иван Силин	10	г. Мытищи
Александр Уланов	11	г. Санкт-Петербург
Феликс Горбацевич	12	gorfdn@apec.murmansk.su
Demosphen	**13**	**demosphen@hotmail.com**
Игорь Сумин	14	г. Волгоград
Сергей Яровой	15	г. Минск
Warrior	16	warrior@mailbox.riga.lv
Павел Косицын	17	г. Комсомольск-на-Амуре
Сергей, 29 лет...	18	г. Самара
Дмитрий Мальцев	19	г. Томск
А. Черкашин	20	г. Курск

Они стали первыми!

Редакция Game.EXE и московская компания "КИТ" подводят итоги конкурса Quake-самодеятельности

20 участников и всего лишь ТРИ ПОБЕДИТЕЛЯ:

Андрррррей Аксенов (axa@usa.net)!!! Получите компьютер!

Георррррргий Васильев (reklama@ascod.ru)!!! Получите системный блок!

Прррррosто Демосфен (demosphen@hotmail.com)!!! Получите монитор!

А почему вы не стали участником конкурса?

52



Персональный компьютер КИТ
Pentium® процессор -166MMX/16EDO/2.1Gb/1.44/2MbPCI Virge/24xCD/SC16 bit с монитором View Sonic SVGA 15" (0.28)



Системный блок КИТ
Pentium® процессор -166MMX/16EDO/2.1Gb/1.44/2MbPCI Virge/24xCD/SC 16 bit

3

Монитор
View Sonic SVGA 15"(0.28)



Народный хит-парад 97 своими руками!

128

Сожалеем, но у вас есть только два способа выразить свое восхищение или высказать свое "фи" играм 1997 года:

1. Заполнить анкету "Народный хит-парад 97" и выслать ее в Game.EXE по адресу: 117419, Москва, 2-й Рощинский пр., 8, Game.EXE.
2. Проголосовать за ту или иную игру, в той или иной номинации, посетив сайт издательского дома "Компьютерра" по следующему адресу:

www.cterra.com/home/GAME.EXE/hit-parade.shtml

Третьего не дано!
Проголосуй или не узнаешь!

Явление "Письмен" народу

Спешите видеть! После тяжелого и продолжительного молчания .EXE реанимирует институт ответа на читательские письма! Рубрика обещает стать подлинным хитом. Пишите письма, и вам ответит сам Х.Мотолог! Лично. Да не откуда-нибудь, а из самого Франкфурта-на-Майне! Что привело туда славного автора (возможно, уже бывшего) нашего журнала? См. рубрику "Письмена".



8

Доказательство от противного

Грег Костикян (Greg Costikyan) — запомните это имя. Автор только что вышедшей совершенно леворезьбовой игры **Evolution: The Game of Intelligent Life** (вырасти и воспитай слона прямоходящего, с красным пижонским галстуком за $300 и с университетским образованием! — наш приз "За волю к победе!"), за плечами которого три романа, 25 настольных и две онлайновых игры, готов и дальше творить на наше с вами благо. А каков собеседник! "Икс — это круто, — говорит Грег. — Все делают Икс. Значит, мы попробуем Игрек!" Читайте наше интервью с г-ном Костикяном на стр. 40.



40

Онлайновые томагучи

Ultima Online. Эта игра подобна динамиту — выносит из реальной жизни напрочь. До свиданья, мама, ухожу в Заэкранье! Здравствуй, Великая и Могучая Британния! Приготовьте, пожалуйста, хороший Интернет-коннект и 10 долларов ежемесячно — иначе путешествие не состоится.



10

GAME.EXE #1'1998

Игорь Исупов
гл. редактор
garry1@online.ru

АлександрВершинин
новости, RPG
versh@online.ru

Ольга Цыкалова
квесты
ocikal@aha.ru

Наталия Дубровская
квесты
dubrovsk@online.ru

Олег Хажинский
стратегии
olegexe@online.ru

Х.Мотолог
action
khmotolog@computerra.ru

Андрей Ламтюгов
симуляторы
alamtug@aha.ru

Николай Радовский
железо
nradov@computerra.ru

Гамлет Маркарян
дизайн, верстка
hamlet@computerra.ru

Денис Гусаков
дизайн, верстка
dgusakov@computerra.ru

Адрес редакции
17419, Москва,
2-й Рощинский пр-д., д. 8.
Телефоны
(095) 232-2261,
232-2263
Факс
(095) 956-1938,
956-2385
E-mail
game.exe@computerra.ru

Распространение
ЗАО "Компьютерная пресса"
дир. Сергей Тимошков
тел.: (095) 232-2261
e-mail: kpressa@computerra.ru

Издатель
издательский дом "Компьютерра"

Отпечатано в типографии
SCANWEB, Finland
Тираж 47000 экз.

Реклама в номере

Упоминаемые в номере игры

Редакция Game.EXE благодарит компании **"Софт Клаб"** (232-6952) и **"Электротех Мультимедия"** (921-7777) за предоставленные для рецензирования игры.



ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР

АО КОМИНФО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СЕРИЮ

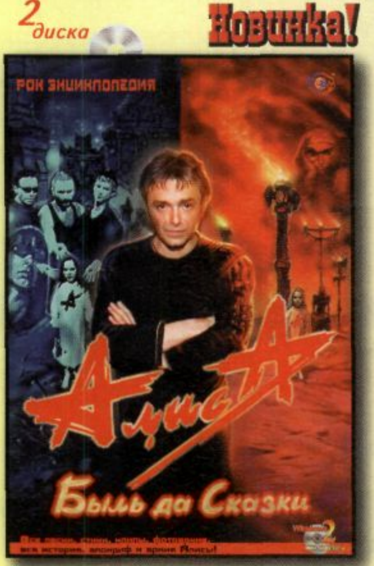
РОК-МУЗЫКА И АВТОРСКАЯ ПЕСНЯ





2 диска

Новинка!



РОК-ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

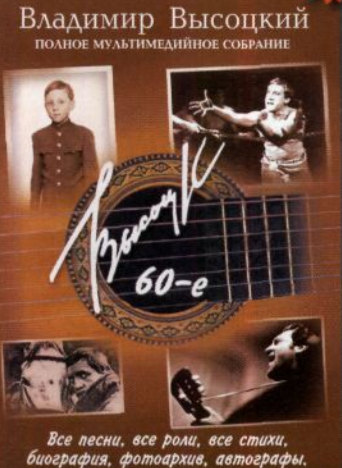
АЛИСА. БЫЛЬ ДА СКАЗКИ

•Песни • Апокриф • Видео • Анимация• •География • История • Комиксы • О наркотиках•

Энциклопедия подробно рассказывает о группе "Алиса" и ее лидере Константине Кинчеве.
Этот рассказ сопровождают более 200 фотографий, иллюстрирующих различные периоды жизни рок-группы и ее участников. Диск включает биографии и интервью музыкантов рок-группы "Алиса", рукописи Константина Кинчева и стихи, не ставшие пока песнями. И, конечно же, рок-энциклопедия не может обойтись без песен - вы услышите более 100 песен из всех альбомов, увидите видеоклипы "Алисы", выпущенные рок-группой в разное время. "Быль да сказки"- это мир фантасмагорий и чудес, в котором "Алиса" сражается с силами зла и побеждает.

Новинка!

ПОБЕДИТЕЛЬ КОНКУРСА!







ПОЛНОЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ СОБРАНИЕ

ВЛАДИМИР ВЫСОЦКИЙ . 60-е

•176 песен в исполнении автора •Стихи •Проза• •Видеофрагменты • Эпиграммы и посвящения•

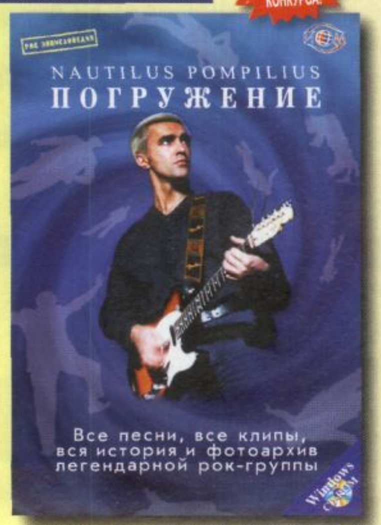
CD-ROM "Владимир Высоцкий. 60-е годы" - первый из двух дисков полного мультимедийного собрания, посвященного Высоцкому. Здесь можно найти фрагменты из всех кинофильмов с участием Высоцкого, его стихи и эпиграммы, рукописи и рисунки, наброски и незавершенные отрывки, и песни в исполнении автора. В первом томе - рассказ о детстве и юности Высоцкого, о его первых работах в театре и кино, о гастролях и выступлениях. Уникальные фотографии запечатлели Владимира Высоцкого в окружении родных и друзей, на театральной сцене и съёмочной площадке, на концертах и на отдыхе. Подробнейшая летопись жизни одного из самых известных в Советском Союзе людей представлена на фоне событий, происходивших в нашей стране.

+ ПОДАРОК
- кассета с последним альбомом "Яблокитай"

ПОБЕДИТЕЛЬ КОНКУРСА!







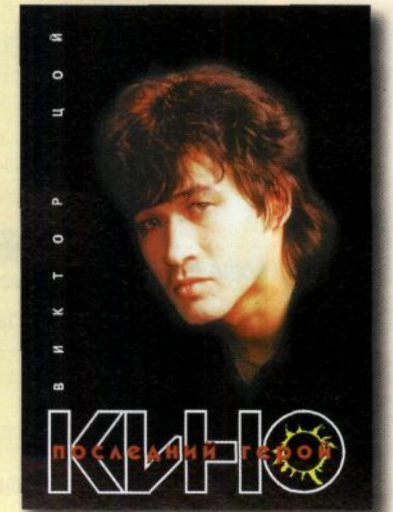
РОК-ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

NAUTILUS POMPILIUS. ПОГРУЖЕНИЕ

• Все песни • Все видеоклипы • История рок-группы • Уникальные фото • Видео •

На этом диске собраны 100 песен, записанных старым и новым Наутилусом с 1983 по 1996 г. Уникальным подарком любителям группы является новая песня "Труби, Гавриил", которая была записана для альбома "Титаник", но не вошла в него. Диск содержит полные тексты всех песен группы и аккорды песен, ставших хитами. Вы сможете посмотреть отрывки из всех видеоклипов, подробно познакомиться с историей группы с момента ее возникновения и до настоящего времени, увидеть фотографии из различных архивов. Вы найдете здесь уникальные фото- и видеоматериалы, снимки из личных альбомов, информацию обо всех тех, кто когда-либо был связан с группой.

Новинка!







РОК-ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

КИНО. ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

• Все песни • Фрагменты кинофильмов • • Рукописи • Фотоархив • Видео • Проза •

Этот CD-ROM - уникальная музыкальная энциклопедия творчества Виктора Цоя и группы "КИНО". Здесь собрано более 100 песен из 12 компакт-дисков, тексты всех песен, интервью и воспоминания друзей Виктора Цоя и музыкантов группы, фотоархив, отрывки из книг, фрагменты кинофильмов и видеозаписей, полная подборка статей. Впервые - рукописи песен В. Цоя и его проза. Интерактивный мир звуков и образов, виртуальная реальность, созданная под впечатлением творчества В. Цоя, несомненно, привлекут внимание поклонников.

Действительно качественные диски - только в лицензионных коробках!

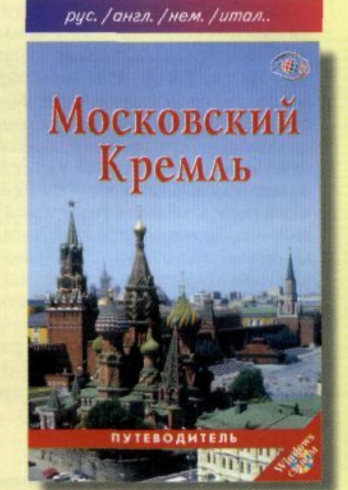


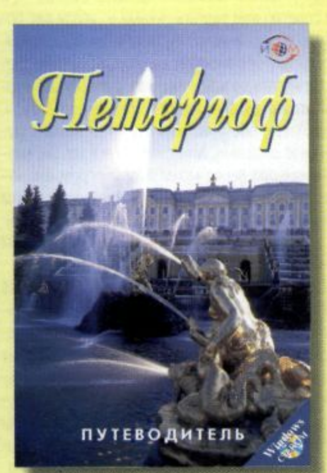
МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ CD-ROMов "ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР"

ЭНЦИКЛОПЕДИИ ПУТЕВОДИТЕЛИ



рус. / англ. / нем. / итал..



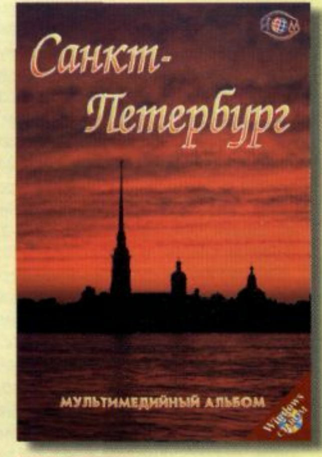


МОСКОВСКИЙ КРЕМЛЬ

• 300 изображений • Более часа видео • Экскурсии • Хронология • Галереи •

ПЕТЕРГОФ

• 200 слайдов • Классическая музыка • 30 минут видео • Старинные акварели и гравюры • Экскурсии •





САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

• 350 слайдов • 40 минут видео • Интерактивные карты • Музыка • Биографии исторических личностей •

ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА ФАБЕРЖЕ

• 200 изображений • История фирмы • Около часа уникального видео • Викторина •

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ: Вы покупаете три диска из любого набора ("Рок-музыка и авторская песня", "Энциклопедии" или "Путеводители"), высылаете нам их регистрационные карточки и получаете бесплатно по почте четвертый диск из этого набора. Предложение действительно до 31 мая 1998 года.

Каждая регистрационная карточка участвует в лотерее на выставке КОМТЕК в апреле 1998 года. Главный приз - мультимедийный компьютер!

Вы можете заказать любое количество наших дисков по тел. (095) 147-55-08. Зарегистрированные пользователи получают диски по льготной цене. Доставка в пределах Москвы - бесплатно. По вопросам заключения дилерских соглашений обращайтесь по телефону (095) 932-61-78.

Для производителей и поставщиков компьютерной техники действует специальная OEM программа. Для получения условий необходимо направить запрос по адресу: oem@cominf.msk.su

Внимание! Диски, отмеченные значком **Новинка!**, появятся в продаже с 20 января 1998 года.

Зарегистрированные пользователи "Киномании 97" + любого другого диска серии "Интерактивный мир" бесплатно получат по почте "Киноманию 98" сразу после ее выхода.

COMINFO CD-ROM PUBLISHER

АО Коминфо. Россия, 107005, Москва, а/я 42,
тел./факс (095)147-1338, http://www.cominf.ru,
E-mail: cdguide@cominf.msk.su

Если Вы хотите бесплатно получить демонстрационный диск "Коминфо" - заполните, пожалуйста, этот купон и вышлите его по адресу: 107005, Москва, а/я 42. В дальнейшем регулярно получать демонстрационный диск смогут только зарегистрированные пользователи. Если Вы зарегистрированный пользователь, просто подождите - диск придет к Вам по почте.

Да, я хочу бесплатно получить по почте демонстрационный диск "Коминфо" (версия 2.0)

Имя: ____________________

Адрес: ____________________

"GameEXE", №1, 1998



Шрифт с интонацией, или Мифические сны

Привет народ, привет EXE!

Для начала, по сложившейся традиции, несколько слов о любимом журнале. Вообще-то я не советую вам трогать руками и, упаси вас боже, читать вышеупомянутое печатное издание. Поскольку оно заставит вас сидеть ночи напролет и играть во все игры, которым легкая журналистская рука поставила "Наш выбор". Так, я, к примеру, прочитав на ночь 11-й номер, мучился кошмарами. Мне снился генерал Ли, размахивающий перед моим носом огромным кулаком в кожаной перчатке и кричащий не своим голосом и почему-то на чистом русском языке: "...твою мать! Ты почему до сих пор не взял Холм власти?!".

Пришлось проснуться и взять. Но это еще не все. Прошел я второй уровень в "Мифе", появляется победная картинка... и тут как грянет победный марш конфедератов (© Sid Meier 97). "Ну все, — думаю, — крантец!" Оказалось — "Унесенные ветром". А Myth, скажу я вам, — это рулезз! Однозначно. Рыцари, правда, больше чем на long swordsman не тянут, зато берсерки Трендатоп и Трундир — убийцы, а дварфы — это просто находка для любого истребителя сил тьмы: максимум убойной мощи при минимуме всего остального.

Между прочим в игру затесался лично г-н Хажинский. Честно! Я сам его видел. Опознать очень легко: беретка с надписью "Oleg Hanzhi — the dwarf hero"; хриплый голос; бросается бутылками с чем-то очень горячительным во все, что движется на расстоянии полета стрелы, и постоянно выкрикивает устращающий боевой клич: "Действуйте-злодействуйте!".

Теперь о грустном. Прошел я 15 уровней, и мне дают задание: перехитрить башни, охраняющие выход из подземелья. "Мне бы шашку, да коня..." Нет, я не тормоз, я только учусь, но кроме как обойти их в голову ничего не приходит... Подскажите, пожалуйста, как побороть этот уровень.


© Aidan Hughes

Есть и еще одно скромное желание: услышать голос господина редактора в рубрике "Письмена". А то без ответов как-то очень сухо, и чат не чатится, и мыл не мылится. Товарищ Исупов, если не хотите, можете не отвечать персонально, ответьте на всю рубрику сразу. Глядишь, дело веселее пойдет. По крайней мере подумайте над моим *предложением*.

Ну все, закругляюсь. А то как бы меня за оверсайзинг не турнули. Только поздравлю с Новым годом и закруглюсь.

Дорогой EXE, поздравляю тебя с Новым годом, желаю тебе счастья, здоровья и успехов в личной жизни. Ну и не забудь пожелать себе от моего имени все, что сам себе желаешь. Говорят, как встретишь Новый год, так его и проведешь, так что все читатели, я думаю, будут со мной согласны. Ждем от тебя действительно Новогоднего выпуска!

Засим разрешите откланяться, всегда ваш

Серж Борисов.

P.S. Как все-таки несовершенна письменная речь, она абсолютно не в состоянии выражать то, как пишущий хочет сказать ту или иную фразу. Билли, Билли, пошли мне шрифт с интонацией!

Олег Хажинский *(olegexe@online.ru):*

Привет, Серж! Пишет тебе гном Олег, герой мифических войн, в свободное от работы время подрабатывающий в Game.EXE. Сообщаю, что бутылки — это пиво "Экю-28", более чем на подрывную деятельность ни на что не годное. Беретку, пользуясь служебным положением, я зажал из призового фонда конкурса имени Incubation. А вот голос у меня в самом деле другой: в игре я говорю через специальные примочки — фуз с флэнджером. Надеюсь, что во время игры ты мной особенно не разбрасываешься и бережешь для потомков. Ведь так?.. Насчет твоего горя с 15-й миссией. Если у тебя есть доступ в Интернет, загляни хотя бы на http://myth.theresistance.net/#solo. Здесь детально описано, как проходить ВСЕ миссии в Myth, есть картинки, карты и даже записанный фильм. Если доступа нет — свяжись с нами (позвони, напиши), и мы тебе поможем — к примеру, передадим/вышлем эти тексты. Идет?

Игорь Исупов *(garry1@online.ru):*

Сергей, мое почтение! Я очень долго думал над вашим заманчивым предложением, советовался с коллегами по прежней ответственной работе, с бывшей тещей, с нынешней подругой жизни, с друзьями по хобби, звонил родственникам в Антверпен и первой учительнице пения... словом, вы поняли — я очень волновался. Дело в том, что с тех самых золотых времен, когда я, неоперившийся голоногий и смазливый, выбегал на сцену сельского клуба и чистым робертинолоретиным дискантом выводил "Родина помнит, Родина знает", никто еще не интересовался моим голосом. Одно дело зычно реветь на нынешних нерадивых подчиненных (все как один бездельники и дармоеды!), и другое — спеть что-нибудь соловьем здесь, на страницах любимого издания. Вы меня понимаете?.. Словом, после продолжительного внутреннего борения я постиг: МОЖНО. ПРИШЛО ВРЕМЯ.

Сообщаю вам вербально и с интонацией (поскольку голос с трудом передается средствами полиграфии, даже такими многодолларовыми, передовыми и финскими): если прислушаться, в моем нынешнем голосе сконцентрирована вся вековая тоска многонационального русского народа по хорошему игровому журналу, журналу очень профессиональному, талантливому и в меру амбициозному, потому что многонациональный русский народ, как вы, наверно, знаете, проживает не только в РФ, но и в КНР, ФРГ, ЮАР, а также в стране США. Последняя упомянута не случайно (раскрою маленькую тайну): на днях к нам обратились представители в общем-то неплохого журнала PC Gamer (USA) с просьбой о лицензионном издании на территории США нашего .EXE. "Естественно, на русском?" – спрашиваю. "Нет, – говорят, – на английском". Пожимаю плечами: кто ж вас-то тогда будет читать?.. Короче, мы пока думаем.

Веселее ли пошло дело, Серж? Намылился ли чат?..

Ой, чуть не забыл! Пользуясь случаем, хочу передать привет всем родным и знакомым! Иван, подлец, Ленку не обижай! Дядя Коля, ждите меня в субботу! Аня! Родная! Целую, люблю, жду!..

Революция есть виртуальный театр плюс открытый интерфейс!

Здравствуй, EXE!

Никогда в жизни не писал ни в какие журналы: даже в ТЕБЯ (хотя читал еще со времен "Магазина"). Но тут просто то ли звезды выстроились както необычно, то ли в новом году мысли более конкретно оформились, то ли еще что-нибудь случилось. Короче, решил написать и выразить свое "но" по разным вопросам. Начну, конечно же, про журнал в целом и об отдельных его личностях в частности.

1. Журнал, что ни говори, Крут (именно с большой буквы). И качество печати, и прочая ерунда из той же серии: все на 100%.

2. Рубрики тоже, IMHO, подобраны со вкусом: вроде никого не забыли (правда, спортивные симуляторы за бортом остались (как расстроенно сообщил Игорь "Малыш" Кузнецов из Твери); ну да и ладно, кто хочет в ЭТО поиграть — пусть SPS покупает).

3. Пишете вы тоже дай Бог каждому (почти все, но об этом ниже). Особенно радуют XM и сотоварищ его А.Вершинин.

4. ...петь вам дифирамбы можно до бесконечности, но вы и так все про себя знаете, поэтому перейду к неприятному.

Моими любимыми жанрами были, есть и будут (надеюсь) 3D-шутеры и квесты. Не удивляйтесь такому сочетанию. Ведь как приятно быстренько замочить пару-другую сотен ботов, а потом сесть и продумать над какой-нибудь загадкой в квесте несколько часов подряд! Итак... Если к Action-отделу у меня претензий нет, то вот к хранительницам квестов — несколько. Точнее, всего две. (Не буду же я в самом деле "наезжать" на девушек по-крупному!)

Претензия номер раз — это, конечно же, их трепетное отношение к Broken Sword (и Broken Sword 2). Игра хороша, спору нет. Но не более того.

Претензия номер два вытекает из первой. Не надо о всяком BS говорить, что это революция в жанре. В нашем с вами любимом жанре давным-давно не было революций. Да, BS — добротная игра, но на этом все и кончается. Если вы под революцией понимаете более плавную анимацию или обзор на многие градусы, то solution вам в руки. А что касается уважаемой фирмы Revolution Software, то почему бы вам не спросить у них, куда же подевался их "Виртуальный театр" (Virtual Theater)? Ведь еще в журнале "Review: мир компьютерных игр", в 1-м номере за 1994 год, некто Георгий Евсеев, описывая игру Lure of the Temptress, рассказал о "заявке" фирмы на "Виртуальный театр". Ну и куда он пропал, этот театр? В Beneath a Steel Sky, следующей игре Revolution, его и в помине нет. В то время, понятно, мощность компьютеров не позволяла в полную силу использовать эту ГЕНИАЛЬНУЮ ИДЕЮ. Но теперь-то все иначе, теперь-то техника позволяет реализовать это. Правда не на 100%, но на 70-80 точно. Вот о чем интересно было бы узнать, а вовсе не о том, что лучше: сделать добротную игру и зашибить денег или гениальную и остаться нищим.

Теперь о том, что в моем понимании есть "революционная игра" в жанре. Здесь все просто: революционная игра = виртуальный театр + открытый интерфейс (прям как у Ленина). Про ВТ вы должны знать, а если не знаете, поясню: это возможность ВСЕМ NPC делать ВСЕ то же самое, что и Игрок. Ну а про ОИ смотри QuakeC.

Только представьте себе, какой сюжет может быть у игры, как непредсказуема (почти) реакция остальных персонажей (правда, это уже не реакция, а жизнь, если хотите), добавьте сюда возможность проходить игру не только разными способами, но и возможность решать задачи НЕ ТАК, КАК ГОВОРЯТ РАЗРАБОТЧИКИ, а так как ВЫ ЭТОГО ХОТИТЕ. Плюс полная смена графики, музыки, добавление новых предметов и удаление мешающих, редактирование поведения персонажей. По сути, это создание новой игры на основе engine'a. Ведь если сделать язык ОИ достаточно высоким, то КАЖДЫЙ сможет НАПИСАТЬ ИГРУ. Короче, тут открываются такие просторы, что и говорить страшно. Первый, кто это реализует, — и совершит революцию в жанре...

Ну да ладно, что это я разошелся. Надо думать позитивно, а потому желаю EXE в новом году быть таким же КЛАССНЫМ, как и раньше, и постараться не уронить свой авторитет (а он есть — это я точно знаю). И чтобы сбылись все мечты, которые вы загадали под бой Курантов...

D-Valve.

P.S. Может, тряхнуть стариной и самому написать игру?

Ольга Цыкалова *(ocikal@aha.ru)* и ***Наталия Дубровская*** *(dubrovsk@online.ru):*

Дорогой мсье Де-Валь!

Думаем, вам стоит попробовать свои силы не в играх, а в области написания киносценариев. Ведь игры (хорошие) — это долго, сложно и дорого. А так — раз, и средствами обычного кино (плохого) вы получаете воплощение вашей мечты! И не надо думать о том, во сколько зеленых лимонов и человеко-часов обошлось бы вам ее создание в реальности; какова должна быть мощность суперкомпьютера, на котором в нее можно было бы играть. Просто, как у Ленина:

РЕВОЛЮЦИОННАЯ ИГРА = ОБЫЧНЫЙ (КИНО)ТЕАТР + ВАШ СЦЕНАРИЙ (электрификация всей страны предусмотрена по умолчанию).

Под Новый год было по телевизору что-то подобное — фильм о суперигре "из шныря в авторитеты". И игры нет, и видно, что гениально! И кино дрянь. Кстати, сыграйте на досуге в какую-нибудь RPG. Она предложит вам все, на что способен нынче наш сирый и убогий по части фантазии компьютерный мир: и AI у NPC, и даже где-то OI, не говоря уж о WC. Правда, ее реальное качество наверняка будет определяться отнюдь не только наличием/отсутствием этих примочек. Но это, конечно, на наш непросвещенный взгляд, миль пардон!

Что касается бедной фирмы Revolution, бездарно тратящей время на создание бледных подобий того, что сделали бы вы, если бы руки дошли и не лень было трясти стариной, то о своей первой игре и соответствующих планах на будущее она, в лице Тони Уорринера, высказалась в #8 журнала за прошлый год и, мы надеемся, скоро расскажет об этом подробнее.

P.S. *Да, а насчет "каждый сможет написать игру" — золотые ваши слова! Столь же справедливые, как утверждение, что "если все будут грамотные — каждый сможет написать роман". Сможет, сможет! И напишет. На худой конец — письмо в игровой журнал. В Нас.*

Реклама, "Элита" и "Паркан"

Здравствуйте, уважаемая редакция.

Я сел за это письмо после прочтения 11-го номера EXE, в частности меня задели некоторые его моменты... Заранее прошу простить меня за любовь к немного затянутым вступлениям, это объясняется моим желанием точнее объяснить свою позицию. Итак, начнем.

Сначала я хочу поговорить о рекламных объявлениях компаний "Дока", "1С" и прочих. Только не подумайте, что я против рекламы, ведь, по сути, весь ваш журнал — сам Большая реклама. Просто, просмотрев эти страницы, я заметил, что... Да, сразу началась усиленная работа голо-


© Aidan Hughes




© Aidan Hughes

вного мозга: где и когда вы описывали эти игры? С удивлением понимаю, что могу вспомнить лишь одну или две публикации. Может, я просто пропустил соответствующий журнал? А может, вы вообще не рассматривали эти игры?..

Хотите вы того или нет, но EXE стал законодателем в "мире покупки игр", и если вы не писали о каком-то проекте, то, скажем, вряд ли кто из моих знакомых купит такую игрушку! Словом, вся эта реклама в действительности производит абсолютно противоположное действие: раз уж игра такая хорошая, как говорится в рекламе, то почему вы о ней и двух строчек не написали? А раз не пишете, значит, это не игра, а так, залежалый товар, который нам хотят впарить... Вот и получается, что любимый Game.EXE стоит на страже, тонко намекая своим молчанием, что все это дрянь!..

А теперь самая длинная часть письма.

"Паркан"... Наверно, уже в зубах навязло? Но хвалы на этот раз не будет. Будет сравнение и вытаскивание на свет разных старых и не очень вещей.

Как-то никитовцы обмолвились, а вы напечатали, что они начинали делать "Паркан" под впечатлением от одной игрушки для ZX Spectrum, и это была Elita. Все правильно, есть такая игра на "Спектруме". Игрок должен был найти потерянную планету Рахслу, откуда открывался путь к иным измерениям. Кроме вас поисками Рахслы занималось "Темное колесо", некая тайная лига пилотов класса "Элита"; вообще говоря, к фирменной "Элите" прилагалась даже целая фантастическая повесть, описывающая завязку игры.

На старте игры вы располагаете кораблем "Кобра МК3" и 100 кредами, у ваших ног восемь галактик. Игрок может торговать, разрабатывать астероиды, отстреливать пиратов, истреблять таргонов, представителей расы разумных насекомых, вышедших в космос. Полнейшая свобода в действиях! Есть там и спецмиссии по спасению людей и добыванию разных штучек: хотите — участвуйте, хотите — отдыхайте. Свобода! Можно "накручивать" свой корабль всевозможными нужными устройствами и самым различным оружием. Несколько видов лазеров, ракеты, плазменные бомбы, разнообразные защитные приспособления... Вся прелесть "Элиты" — в полной свободе выбора! Вы сам себе и начальник, и подчиненный, ничто не связывает вас по рукам и ногам, ну разве что десяток пиратов свалится на шею около системы 1-го уровня...

Если бы никитовцы подольше пожили на "Спектруме", то они знали бы и о новой "Элите" — так называемой "Кладовской" (или "Новосибирской"). При том же объеме рабочей памяти (48 Кбайт) Кладов сумел втиснуть в "Элиту" столько всего, что этого хватило бы на еще одну полноценную игру! Был добавлен локатор ближнего боя — очень удобно! Сделан возможным межзвездный полет на простом джамп-режиме. Правда, времени на это уходит — прорва! — на 3 световых года примерно один реальный час. Положишь на клавишу что-нибудь потяжелее и садишься телевизор смотреть. А что делать, если не рассчитал топливо! Добавлено несколько спецзаданий; появились новые типы кораблей (ох и попьют они вашей кровушки!); вместо старушки "МК3" можно купить "Кобру МК4"; арсенал пополнил новый лазер; после захвата вражеского компьютера стало возможным использовать маленькие автоматические боевые корабли (что же они мне напоминают?)... В галактиках идет война между людьми и таргонами. Есть возможность наняться на военную службу и, выполняя задания, зарабатывать очередные звания, приближая светлый миг победы! Боевые задания: от обычной доставки грузов до выброски десанта для захвата станции таргонов под ОЧЕНЬ ПЛОТНЫМ огнем... Ну а когда достигнута полная победа, вы, заслуженный Colonel, уходите "на дембель". Не игра, а мечта!..

А теперь ответьте мне на один вопрос: что это напоминает? Верно, "Паркан". Сдается мне, это его авторы щеголяли возможностью полной свободы и нелинейным сюжетом. Более того, вся идея "Паркана" — это идея "Элиты"! Даже дизайн приборной панели корабля повторяет то, что было в "Элите".

Как же так, ведь никитовцы делали свою игру, скажете вы. А получилось, что они, находясь под впечатлением от спектрумовской игрушки, повторили ее. Вид от первого лица, простая экономика и прочее — все это выглядит очень ограничным продолжением "Элиты". Огорчает упрощенный пилотаж, а точнее, стыковка. Без хорошего пилотирования в "Элите" на станцию было не попасть. Когда переносишь игру на более мощную платформу, сам бог велел дополнить ее и "накрутить"! Главное — не потерять дух игры, ее атмосферу, весь этот грандиозный мир! И никитовцам это удалось. Посадите за "Паркан" любого игравшего и любившего спектрумовскую "Элиту" (РС-версия "Элиты" и рядом не стоит со спектрумовской — настолько бездарно сделана, хотя игра как будто та же), и он скажет вам: навороченная "Элита". Но "Элита", а не "Паркан"!

Итак, никитовцы взяли за основу "Элиту" и настолько хорошо ее повторили, что она не исчезла, не потерялась во всех этих нововведениях, а только выиграла! Авторы получили, что хотели, — прекрасную, безумно интересную игру... с ЧУЖИМ СЮЖЕТОМ. Не зря говорят: будьте осторожны в своих желаниях, они могут исполниться! Будь игра похуже — и "Элиту" никто даже и не узнал бы, но, увы...

Мои мысли о "Паркане" вы вряд ли опубликуете — идет раскрутка, а какой-то там смеет писать что-то против. Может быть, позднее, когда страсти улягутся и можно будет погладить "Паркан" против шерстки? Заодно и моральных очков заработаете: мол, вот такие мы смелые, самого "Паркана" не испугались, вот такие мы справедливые...

С уважением,

Алексей Петровский (Екатеринбург).

Игорь Исупов:

Отчего же, Алексей, не опубликуем? Дельные, насыщенные любопытной информацией (хоть и спорные) письма — это наше. А в раскрутке чего бы то ни было мы не участвуем. Очень странно вы понимаете роль журнала. "Раскручивать" — это задача производителей и продавцов, ради этого они "арендуют" у нас за немалые деньги журнальные страницы, на которых, вообще говоря, после этого могут делать все что угодно. Это ИХ страницы, это их "жилплощадь". Хотят — раскручивают, хотят — пишут о себе гадости. Лишь бы не выражались по матушке и более или менее соответствовали оформительскому уровню журнала (а то, бывает, такое принесут — хоть стой, хоть падай! каждый отчего-то считает себя большим знатоком Corel Draw и, вместо того чтобы заказать рекламу у профессионалов, "лепит" самолично. Но это я так, о своем...). В общем, раз и навсегда: наша задача — это ин-форма-ция, и ничего больше. И если наша информация (а это, если требуется, и новость, и рецензия, и интервью) помогает какой-то игрушке раскрутиться, то это значит только одно: эта игрушка, этот проект очень хорош, он НАМ нравится, МЫ считаем его стоящим (соответствующим если не самым высоким, то средним, крепким образцам мирового "игростроения"). Иначе б в лучшем случае ограничились новостью и/или превью.

Здесь я ненадолго перескачу к вашей первой "боли" — она в тон с последним тезисом. В чем-то вы правы, и это старая наша политика (и не только, разумеется, наша, а любого уважающего себя издания), о которой знают все наши рекламодатели: мы не рецензируем те игры и продукты, которые: а) кажутся нам... скажем так, вторичными и б) не совсем соответствуют специализации журнала (ведь .EXE — это только игры! а разбрасываться, писать о том, что не слишком хорошо знаем, мы позволить себе не можем). Вместе с тем, замечу, что вы что-то в нашей рекламе недоглядели: мы писали практически обо всех продуктах упомянутых вами компаний ("воспитательные" исключения были и будут, но это единицы), а если о чем-то еще не удосужились, то только потому, что рекламная кампания обычно начинается задолго до выпуска игры. Так что вы нас, пожалуйста, с крупнейшими рекламодателями лбами не сталкивайте! Шучу, конечно...

И, наконец, "Элита". Ваше мнение — это ваше мнение. Кстати, когда это мы писали, что никитовцы "запитались" спектрумовской "Элитой", прежде чем делать "Паркан"? Напомните. Кстати #2: "против" у вас ведь ничего нет. Зато есть огромное "за". Не это ли лучшая похвала — сказать, что "Паркан" напоминает ваше самое яркое игровое впечатление (думаю, благодаря элитовцам "Никите" придется срочно печатать очередной тираж)? Кстати #3: вы очень эмоционально напомнили всей играющей публике о все еще существующей неплохой игровой платформе — "Спектрум". И это хорошо. PC-фэны должны знать свои корни.

Замечание "Никиты", высказанное Евгением Ломко, их коммерческим боссом (г-да Скрипкин и Костин сейчас в отпуске): "Ребята никогда не имели дела со "Спектрумом", зато очень долго бредили Wing Commander и Tie Fighter, откуда многое почерпнули..."

Мое мнение: ей-богу, все это не слишком серьезно. Рассуждая, как Алексей, мы легко можем обвинить в тех или иных заимствованиях, скажем, большинство современных экшенов и аркад — все они сюжетно равнозначны древним нинтендовским, амиговским, спектрумовским, -ским игрушкам...

Diablo на трон!

Hi, Game.EXE!

В 1997 году было выпущено огромное количество разного мусора, который не задерживался на моем винте более 2-3 дней. Так что год можно смело назвать **годом клонов и продолжений**, ибо любая, даже самая завалящая фирма сочла своим долгом отштамповать пару-тройку клонов чего бы то ни было. А где же достижения? Были и они. Так, вполне способны стать лучшими играми: памятный всем Carmageddon (не совсем, впрочем, понятно — то ли лучший симулятор, то ли "мясорубка года"), Neverhood — несомненно, квест года (что, тупой Broken Sword 2? не говорите мне о нем, хотя... хотя игра, конечно, неплоха)... Лучший 3D action? Затрудняюсь...

Но кто же претендует на звание "самой-самой игры'97"? В 1996-м это был Quake, в декабре появился Quake 2 — увы, слишком поздно, чтобы стать первым, да и кишка тонка (извини, Х.М.). Только, пожалуйста, не Tomb Raider 2! Ничего против Лариски не имею, даже наоборот... Но это не та игра, хотя Quake она все-таки уела (извини еще раз, Х.М.). Короче говоря, игрой года должна стать игра, где, цитирую, "у вас нет страховки, лишь верный заколдованный меч, бронированная кольчуга и запас магической энергии. Вам не на что надеяться, кроме собственной ловкости, силы и сообразительности".


© Aidan Hughes

Итак, вы поняли, куда я клоню: игрой года для меня, моих друзей и знакомых стала несравненная Diablo, благополучно забытая вами после публикации в 1-м номере .EXE. Неужели никто из вас не прошел эту игру вдоль и поперек?! Неужели никто из вас не сидел ночами в Battle.net? Неужели никто из вас не караулил за углом своего друга-мага, имея огромное желание засадить в него chain lightning или поджарить fireball'ом? А потом умолять: "Извини, оно само полетело...".

Все, достаточно, разбирайтесь сами. Это лишь частное мнение читателя журнала. Пора идти за хорошей броней, мою захапал наглый Obsidian Lord в Hell'e...

Кирилл Гаврилов (Москва).

Александр Вершинин *(versh@online.ru):*

Когда в меня "само летит", я обычно обижаюсь. И хватаюсь за Arch-Angel's Stuff of Apocalypse. Пара взмахов — море трупов. А хорошая у вас была кольчужка? (Это я о том, что мы "забыли" игру, что мы ее "недопроили".)

Но дело не в этом. Рано или поздно ваш персонаж развивается до предела, достигает 40+ уровня и получает три "капельки" над портретом. Ну и что делать дальше? Стать РК? Или ТК? После нескольких месяцев Diablo себя исчерпывает. И так должно быть. Потому что это жизнь.

Игорь Исупов:

Скромный Саша. А знаете ли вы, господа, что это его любимая игра? Что любые неоднозначные намеки о "Дьябло" он расценивает как вызов, напрочь забывая о своем непередаваемом чувстве юмора?.. Уже знаете.

Но я тоже не о том. Кирилл, читайте .EXE #2, где мы будем подводить итоги ушедшего игрового года и раздавать своих "оскаров" с "никами". Кто знает, вдруг великая Diablo и заскочит на пьедестал?.. К слову, там же, вероятно, если успеют ваши анкеты, будут опубликованы и читательские предпочтения. Смотрите анкету на последней странице .EXE! И не просто смотрите, а заполняйте и марш-марш к почтовому ящику!

Назад, в прошлое

...Если заглянуть в мой диплом о среднем специальном образовании, то там можно без труда прочитать, что по специальности я техник-электрик по эксплуатации ЭВМ. Впервые это чудо техники я воочию увидел в 1983 году на дне открытых дверей перед поступлением в Московский электротехнический техникум. Называлось это нагромождение металлических шкафов, выкрашенных приятной глазу серо-голубой и белой эмалью пупырчатой фактуры, — ЕС ЭВМ-1022. Двумя минутами позже нас провели в дисплейный класс, где на обыкновенных школьных партах были установлены мониторы со светящимися ласковым салатовым цветом экранами. Перед мониторами на обыкновенных, школьного же вида стульях сидели солидного вида дяденьки и тетеньки, они попеременно смотрели то на экран, то на листы распечаток, и делали вид, что все это постигли еще до своего рождения, а сейчас как бы выполняют очень важную работу. Затем нам показали суперсовременное достижение вычислительной техники того времени — СМ ЭВМ-3...

Прошло еще два года, и я стал работать лаборантом в лаборатории периферийных устройств вышеназванного учебного заведения, тогда же впервые попробовав этот сильнодействующий наркотик — компьютерные игры. "Железо" было достойное: ЭВМ ЕС-1022, монитор — алфавитно-цифровой (тоже какой-то ЕС), а игра называлась "Звездные войны" (русская, кстати, версия) — фотонные торпеды, протонные пушки, силовое поле, все дела...

"Железа" вообще в те славные годы хватало. С особой нежностью вспоминаются накопители на

жестких дисках. Сколько грации и пластики можно было наблюдать, любуясь, как хрупкая девушка-оператор производит замену пакета жестких дисков средней емкостью 1 Мбайт на килограмм веса пакета...

Если начальник ВЦ отсутствовал, то на эсэмке с перфоленты можно было загрузить "Охотника". Или игру для двоих игроков — "Футбол". Эти игрушки работали в монохромном графическом дисплее с жутким временем послесвечения, но собирали толпы болельщиков, осчастливленных разрешением беспрепятственного доступа в ВЦ.

Прошел еще год, и у нас появилась первая, как тогда называли, микроЭВМ — ДВК-001. Вот это воистину было чудо техники! Откровение и перст указующий для студента-электронщика (не внял, каюсь). Но тогда мы смело смотрели в будущее и твердо знали, чем будем заниматься до пенсии. Поэтому персоналку использовали по назначению — на ней играли. Благо не надо было, если получалось "Виснус геймс", бежать на поклон к операторам и просить перезагрузить машину. "Резет" нажал — и будь здоров. А уж дискетки 5-дюймовые — смех один, а не накопитель, в карман положил и пошел куда глаза глядят. Вот на этих дискетках игрушки всякие-разные и поперли. Не сказать, конечно, что как сейчас, — что ни день, то новость, но все же выбрать было из чего.

Помню чудный текстовый построчный квест.

— Вы вошли в пещеру! — объясняла умная машина.

— Зажечь факел, — отвечал находчивый квестер.

— Пещера раздваивается! — не унималась хитрая программа.

— Налево, — упорствовал игрок.

— Из-за угла выскочил карлик и метнул в вас нож!!! — глумилось исчадие силиконовой долины...


© Aidan Hughes

И ведь играли. Запоем играли. До хрипоты доказывали, куда надо было пойти, что бросить, а что, напротив, подобрать. Рисовали карту на листочке в клеточку, потому как запомнить все эти "налево", "направо", "вперед" было невозможно.

А "Нашествие марсиан"! А великий и бессмертный "Тетрис" чуть позже!.. Как вспомню — слезы наворачиваются.

Так в чем, собственно, состоит суть моего письма? Не будет ли глубокоуважаемый Game.EXE столь любезен в живой и остроумной форме (как вы это умеете) рассказать пусть не о технике тех дней, так хотя бы об игрушках — забытых и вымерших, как динозавры. Кажется, что минули века, а всего-то прошло лет 15... Мне представляется, что эти произведения программистского искусства вполне достойны внимания сегодняшнего поколения игроков. Хотя бы потому, что это **наша с вами история**.

Искренне ваш читатель-почитатель

Юрий М. Волков (Москва).

Игорь Исупов:
Нет проблем, Юрий! Только прежде давайте: а) выясним, действительно ли эта тема интересна большинству читателей журнала (пишите нам!) и б) выявим в своих рядах человека, который сможет квалифицированно осветить "нашу с вами историю". Ау, есть ли добровольцы?

Несколько лишних слов в защиту пиратства, или Игры, в которые играют люди

Я не пират или, боже меня упаси, не хакер какой-нибудь. Я самый обычный gamer 16-ти лет, впрочем, достаточно обеспеченный, чтобы купить как компьютер Pentium 166 MMX с 17-дюймовым монитором, так и раз в месяц игру с полки респектабельного магазина, то есть самую что ни на есть лицензионную. А теперь 7 причин, по которым я этого не делаю.

Первая — самая существенная — унизительно малый выбор. Ненавязчивое предложение iF-22 в течение 4-х месяцев не может меня удовлетворить. Дело в том, что мой любимый жанр — спорт (каждый, кто окидывал взглядом список предлагаемых лицензионных игр, думаю, уже понял, о чем я), в частности "менеджерский футбол" (кто-нибудь из легальных пользователей вообще знает, что это такое?). Теперь ясно, к чему я клоню? За 5 лет gamer'ства ни разу не видел на прилавках ничего похожего. Лишь приобретя CD с надписью "Спортивные игры: только хиты", "сборник спортивных игр" (возможны варианты), я нашел свое счастье. Я признаю все права разработчиков и издателей на игры, но, пожалуйста, дайте мне реализовать и свои права! Обещаю, как только Premier Manager '97 дойдет до России, для очистки совести его приобрету, а пока — вините себя. Добавлю, что у жителей городов и поселков, далеких от Москвы и Санкт-Петербурга, возникают гораздо большие трудности с приобретением лицензионного ПО. Лететь за игрой в Америку накладно, оставлять заказ на нее — рекомендую каждому для общего образования попытаться заказать PM '97 или еще что-то в том же духе.

Вторая причина — низкое качество "демок", по которым часто не удается понять, нужна тебе эта глюкалка или нет (не говоря уж о том, что 80 тыс. за сборник недоделанных полуфабрикатов — перебор).

Третья — не хочу выбрасывать 315 тыс. руб. Приведу пример: я и мой приятель одновременно приобрели Duke Nukem 3D — он за 315, я — за 30 тыс. рублей. Через полчаса я связался с ним по модему и предложил "кровавый deathmatch", в ответ на что услышал просьбу прийти и помочь разобраться с установкой, а то "что-то там не то она делает". Действительно, его Duke требовал установки на диск С, и уж во всяком случае не в D:\Games, где, в отличие от диска С, было свободное место. Через полчасика борьбы с install, config, path и разработчиками мы перебросили Excel на D. Обрадованный друг тут же стал тренироваться в уничтожении инопланетян, а когда я выразил желание уйти, сделал save и... перезагрузил зависший компьютер. Дальше — больше: deathmatch, очевидно, призывал меня не скупиться на 315 тысяч, не желая запускаться; половина пиратских дополнительных уровней не хотели идти у друга; и, наконец, happy end — в момент грандиозного падения полки диск с Duke'ом дал трещину и просто отказался запускаться, прослужив верой и правдой две недели и один день (напоминаю, он стоил 315 тысяч рублей).

Четвертая — плохое знание моим младшим (13 лет) братом английского языка, а в силу некоторых личных причин я не могу постоянно переводить сообщения из Civilization, Diablo и Red Alert.

Пятая — не хочу постоянно умирать в MDK, считать копейки в Capitalism'е, скрежетать зубами, желая увидеть финал C&C после тридцатого поражения сверхподавляющим силам противника.

Шестая причина — я желаю знать, какие удары есть в Mortal Kombat 3 без возни со словарем и многочасовых поисков по книжным магазинам, где такие "милые" продавщицы, — почему-то легче бывает нажать на F3 и получить все сразу, наглядно и бесплатно.


© Aidan Hughes

И, наконец, проблема, с которой я лично не сталкивался, но представляю, в какую ярость приводило бы меня очередное отыскивание 8 слова из 29 строки с 43 страницы мануаля...

Напоследок могу отметить, что знаменитый указ об уголовном преследовании за нарушение авторских прав только увеличил заработки пиратов, которые просто смогли поднять цены тысяч на 15-20 при сохранившемся, а то и увеличившемся спросе (ажиотаж, сами понимаете), — спасибо господину Ельцину за наше "счастливое" детство.

Deniz.

Игорь Исупов:
Ух!.. Разговоры на темы пиратства напоминают мне... индийские фильмы — так же ни о чем, так же из пустого в порожнее, так же бестолково и бездарно. Болото. Уж сколько раз твердили миру, что зло если и искоренимо, то только при наступлении соответствующих условий, которые в нашем стихийном отечестве еще... если вообще когда-нибудь. Так нет же.

Но мысли у Deniz'а правильные, и локальным проблемам он метит не в бровь, а в глаз. Только все это — сотрясение воздуха. Увы.

Тошнота от рекламы

Здравствуйте, уважаемая редакция Game.EXE!

Каждый раз после прочтения очередного номера EXE порываюсь вам написать. От номера к номеру объем информации уменьшается, а объем рекламы растет. #11 просто потряс обилием рекламы. Первая страница — реклама. Вторая страница — реклама... И только потом идет содержание. А рядом — опять реклама! Тошнить начинает.

Напечатали бы плакат красивый — как "Страна игр", информации бы дали побольше. А то смех просто — в рубрике "Стратегии" три игры (#11)! Кстати, кто в редакции, интересно, за рейтинг отвечает? Или от фонаря ставите? Смешно: Dark Reign — 92%, а Dark Colony — 71%. А все, кого я встречал, говорят, что создатели Dark Reign сами не поняли, что наворотили. А вот DC — самое то! По-моему, рейтинг должен стоять наоборот! (В качестве доказательства предлагаю вам провести анкетирование читателей.) Рейтинг должен быть ПОЛНОСТЬЮ объективным.

Дизайн с #7 поменяли — вышло хуже. Лично я скучаю по старому. Одно утешает: пишете по-прежнему интересно и увлекательно.

(***Игорь Исупов***: *Да ни черта! "...Вспоминая времена "МИ", с уверенностью заявляю, что рецензии были сильнее" (Юрий Лядунов, Москва). Вы поняли: хуже стали писать! Хуже! И вообще, все плохо!)*

Еще один предлог, подтолкнувший к сочинению этого письма, — мнение Дмитрия Акимова, приведенное во все том же 11-м номере в "Письменах". Выскажусь и я.

Мне кажется, что EXE изобилует статьями о Quake. Пишете не просто много, а ОЧЕНЬ МНОГО. Хотя народ по-прежнему играет в старые нормальные игры (Red Alert, Doom, Duke), а смесь оттенков серого и зеленого забыта...

Константин Островский (Петрозаводск).

Олег Хажинский:
Уважаемый Костя! Вы даже не знаете, насколько вы правы! Мы пытались замолчать этот инцидент — с DC и DR, но раз такое дело — рассказываю. В 11-м номере в рейтинги действительно вкралась опечатка. Рейтинг после Dark Colony следует читать как 92%, а рейтинг после Dark Reign — 71%. Ответственный за придумывание рейтингов жестоко наказан. А если серьезно: объективный рейтинг в журнале — это фикция. Объективный рейтинг — это объем продаж игры, и в случае с DR он гораздо выше. Но дело даже не в этом. Мне лично плевать на объемы продаж, и когда я (я!) ставлю оценки играм, то обращаю внимание совсем на другое. И в этом смысле наши рейтинги очень СУБЪЕКТИВНЫ, да и весь наш журнал очень субъективен, потому что делают его живые люди. Высокий рейтинг DR — это скорее дань весьма остроумной реализации, чем общей играбельности. Низкий рейтинг DC — это мой (мой!) отпор бессмысленному тиражированию тупых C&C-клонов. Вот мое субъективное мнение.

Зуботычина от друга

Привет!

Начало не слишком официальное, но ведь пишу в Game.EXE, а к друзьям я обращаюсь именно так. Dear .EXE, наша дружба началась более года назад, с того момента, когда меня угораздило купить (сейчас будет смешно) "Магазин игрушек". С тех пор покупаю каждый номер и намерен (твердо) делать это и далее.

Так вот, дружище .EXE, коротко о тебе, любимом, и о наметившихся тенденциях в наших взаимоотношениях. Со всей отпущенной мне природой дружеской прямотой желаю сообщить тебе, что ты крут и силен. Качество полиграфии и дизайн заставляют задуматься о том, что совершенство все-таки достижимо, хотя бы и в отдельно взятом журнале. Но... Не полиграфией единой, .EXE, и не только дизайном жив твой (по)читатель. Круче, куда как круче стал ты, .EXE, но как-то потихоньку исчезли приколы и горбухи, то есть та неформальная атмосфера, из-за которой журнал прочитывался от корки до корки, а затем перечитывался снова. Очень потускнел Х.Мотолог, даже не потускнел, а... нету больше нашего Х.Мотолога, сообщите, где и когда состоятся торжественные похороны.

А теперь, Game.EXE, о главном. Хватит уделять столько внимания обсуждению графики. В рецензии на каждую игру несоразмерно большой объем отводится под описание графического engine'а. Хочется больше информации о самой игре, а получаешь обзор достижений в области 3D. Потрясающе! Вывод о пригожести (отстойности) игры делается на основании анализа ее графики и наличии разрешения 4096x2048!!! Конечно, графика важна и нужна, но какой мне толк с того, что Hexen 2 столь крут? Играть-то невозможно! (Кому надо, тот пусть и ищет неделями ключ от замка!)

И еще! Душа моя, где же cheat-коды? Где, наконец, полезные советы по прохождению игр? Друг, дай списать! Подскажи, где этот чертов ключ от замка! Но друг молчит...

Теперь коротко о себе. Я — фанат FPS. Геймерский стаж — 8 лет. И если честно, то ничего путного кроме Quake'а и Duke'а пока на фронте FPS не случилось. Польстившись на вкусные рецензии в .EXE, купил Blood и Redneck Rampage. Их так хвалил Мотолог! Отстой и смертная скука — вот определение этих игр. Более 30 минут в них играть нельзя. Может быть, стоило давать более сдержанные рецензии?

Ладно, .EXE, не обижайся. Это дружеская критика. Все равно журнала круче нет и не предвидится.

Твой верный читатель

Алекс Солинов (Москва).


© Aidan Hughes, KMFDM Ent.


© Aidan Hughes

Игорь Исупов:

Друг, какие обиды, слушай!

...И о Мотологе. Вы словно в воду глядели: нет, похорон пока не будет, но расставание уже произошло. Предвижу бурю в стане читателей, но факт есть факт, и отвертеться от него невозможно. Человек, писавший под легендарным псевдонимом Х.Мотолог, больше в журнале не работает. Во всяком случае ближайшие три-четыре месяца мы будем обходиться без его услуг. Если сумеем.

Что стало тому причиной? Честно, говоря, я сам пока не понял — то ли мое недовольство его работой в последнее время и несколько гневных читательских писем о том, что-де "он в ноль исписался", то ли его неожиданное желание вдруг закончить давно начатую диссертацию и такой же внезапный, перед самым Новым годом отъезд (больше похожий на побег, на предательство) во Франкфурт-на-Майне, в местный университет, где он когда-то пустил свои научные корни... Такие дела. Кстати (это ответит на многие вопросы)! Знаете, какова тема его диссертации? Никогда не догадаетесь! "Графика в компьютерных играх"! Так-то...

Но — хватит о нем. Поговорим лучше о... Х.Мотологе. Вы удивлены, считаете, что я оговорился? Ничего подобного. Дело в том, что данный псевдоним давно уже является зарегистрированной торговой маркой, принадлежащей журналу, и, как вы догадываетесь, мы не можем позволить себе, чтобы он, псевдоним, "простаивал". Так что все время, пока бывший Мотолог будет заниматься своей диссертацией, новый Мотолог, не покладая рук, будет писать в .EXE еще более изысканные, еще более тонкие и, быть может, более свежие тексты. Быть может (вопрос пока обсуждается), это будут несколько человек. К слову, так было уже в этом номере. Интересно, вы заметили, что написал старый Х.М., а что новый (ые)?

Впрочем, в последний момент я получил от Х.М. e-mail: он не хотел бы терять связь с журналом и готов выдавать несколько текстов, а также консультировать своих "сменщиков". Да вы и сами можете прочитать это послание (едва-едва успели подверстать к уходящему в типографию макету). В самом конце этой подборки писем. Думаю, это будет интересно.

Да, как вы считаете, что ему ответить?

Папа для меланхоликов

Здравствуйте!

Купив декабрьский номер с анкетой, решил заодно и письмо отправить.

Хочу выразить вам глубочайшую признательность за вашу нелегкую работу и море благодарностей за ее высокопрофессиональный уровень! Ваш журнал — самый читабельный из прочих и очень-очень интересный.

Но — к делу. Я покупаю EXE с 3-го номера, и за это время у меня родилось несколько идей, которые, на мой взгляд, могли бы украсить ваше издание.

Хорошо бы глобальные статьи предварять фотографией автора — народ должен знать своих героев в лицо (кстати, Оленькино фото лежит у меня под стеклом, а Наташенькиного я что-то в журнале не нашел — может, искал плохо?). Фото автора должно быть в рамочке.

Да! Товарищ Х.Мотолог! Прекратите же наконец пинать Папу Дюка (а то ваша рамочка может быть и траурной)! Умоляю! Не стреляйте в пианиста, он играет, как умеет! Дюк доставил удовольствие массе людей — в частности страдающим клаустрофобией, меланхолией, паранойей и просто депрессивным личностям. В нем есть то, что в Quake отсутствует напрочь, — веселье. (Я вообще сильно подозреваю, что тов. Х.Мотолог изобрел новую аркадную игру — кто удачней пнет Папу Дюка. За обычный пинок разрешают поиграть в Quake 15 минут, за особо артистичный — 1 час. Даже в тексте о Tomb Raider 2 бедный Дюк мимоходом получил пинок.)

Ладно, продолжаем разговор. Мне кажется, что после серьезных рецензий неплохо бы смотрелось этакое Contrview. Может, ведь человек иметь особое мнение об игре? Несколько десятков строчек мелким шрифтом вполне хватило бы. А вдруг для кого-то это мнение будет важнее мнения автора рецензии? Причем можно ввести жанровое профилирование: после статьи Олега Хажинского мнение Наталии Дубровской... И еще. Может, стоит после таких материалов давать список "горячих клавиш"? Места займет немного, а жизнь здорово облегчит.

К вопросу об объективности статей. Все ваши авторы пишут очень хорошо (даже Х.Мотолог), но иногда они не уделяют должного внимания мелочам, хотя некоторые из этих мелочей здорово влияют на впечатление от игры. Например: потрясающая грубость выделения юнитов в Myth убивает наповал (а вы замолчали этот факт — и на скриншотах этого нет!). A Fallout? Замечательная игра, согласен, но из вашей рецензии не видно основного — при всей своей жуткой интересности игра раздражает! О чем речь? Оставим в стороне быстроту прохождения и сюжетные нестыковки. Тупость NPC беспросветна. К примеру, зайдя к доктору подлечиться, я провел у него два дня игрового времени, так как какой-то пацан прочно обосновался в дверях. Но это еще что! В игре есть миссия с компакт-диском. Так вот, к этой женщине я так и не попал (во время второго прохождения): какой-то NPC стоял в дверях без движения месяц! Целый месяц я регулярно заходил туда — никаких телодвижений. В итоге я просто плюнул на этот квест. Ну и т.п.

Артем Хайменов (Москва).

Олег Хажинский:

Бабушка, бабушка... А почему у тебя такие большие рамки?.. Простите, Артем, вырвалось.

Я о вашей реакции на Myth. Артем, я поражен глубиной вашего эстетического восприятия. Я тоже был слегка разочарован этими грубоватыми рамками, но чтобы вот так оказаться сраженным наповал... Нет. Согласитесь, что после ужасающих картин, полных отрубленных конечностей и морей крови, не заметить какие-то рамочки очень легко. При подготовке статьи мы находились в состоянии шока, и вы должны простить нас. Тем более что, как оказалось, в боевой ситуации эти рамки ОЧЕНЬ помогают не запутаться в каше из своих и чужих.

Александр Вершинин:

Ах, ох! Артем, Fallout — это игра больших возможностей. Ваша проблема решается просто (как и все гениальное). Подходим, вынимаем шестиствольный Gatling Laser и бьем в упор. Пожалуйста, заходите!..

Дискуссия о "Мече"

Здравствуй, любимый Game.EXE!

Честно говоря, это письмо адресовано Наташе Дубровской. Но так как кроме электронного адреса других ее координат в журнале нет, а доступом в Интернет я не обладаю, пишу "на деревню, дедушке".

Итак, уважаемая Наталия, причина, которая заставила меня написать сие письмо, — ваша рецензия на Broken Sword 2 (#10'97). В частности, я коснусь моментов игры, которые вы забыли или не захотели упомянуть.

Во-первых, это чрезвычайная легкость и быстрота прохождения второй части "Сломанного меча". Я прошел игру за один день! Представляете! Игру, которую так долго ждал! Причина этого очень проста — нас постоянно запирают максимум в трех локейшенах. Причем основное действие разворачивается только на одном экране, а другим отведена как бы второстепенная роль. Теперь сравните это с тем, что было в первой части игрушки. В частности со сценами в Париже. Город жил и менялся, в нем было столько интересных мест!

Во-вторых, это второстепенные персонажи. Складывается впечатление, что Джордж и Нико являются этакими пупами земли, а остальные герои у них на подхвате — крутятся вокруг, выполняя лишь пассивно-наблюдательную роль. В первом же BS каждый персонаж занимался своим — своим! — делом. Даже козел. А о пьяницах из ирландского кабака я и не говорю.

В-третьих, не в лучшую сторону изменилась атмосфера игры. И опять я сравниваю с первой частью, где мы с Джорджем вели захватывающее расследование и срывали планы тамплиеров. При этом у каждого действия была своя веская причина. В Smoking же Mirror объяснения поставленных целей не только не вдохновляют, но и сбивают с толку. В результате игра проходит в непонятных и необоснованных телодвижениях.

И в-четвертых: предсказуемость игры. Нет больше той оригинальности и неожиданных поворотов событий. Играя в SM, я наперед предсказывал все сюжетные ходы и никогда не ошибался.

Подводя итог, можно сказать следующее: Broken Sword 2 удался с точки зрения графики и звука, но, к сожалению, не стал хорошим КВЕСТОМ. Очень жаль...

Искренне надеюсь на ответ или хотя бы на коротенькую дискуссию.

Red Devil (Москва).

P.S. Но есть, есть в игре момент, когда возвращается настоящий "Меч"! Я о Карибах. И старые пиратки, и геодезист, и рыбак Рио, и вредная девчонка, — все они обладают яркой индивидуальностью! А еще здесь на удивление логичные загадки. И ничего не понимающий Джордж...

Ольга Цыкалова и Наталия Дубровская:

Вы правы, правы и еще раз правы! Человек, сыгравший в BS1, пройдет вторую игру очень быстро и, возможно, не найдет в ней почти ничего нового для себя. Мы же старались оценивать BS2 как отдельную автономную игру, и полагаем, вы согласитесь, что тот, кто никогда не видел первой части, получит от игры истинное наслаждение. Она бы и вас потрясла, не сыграй вы уже в первый "Меч": в игре действительно нет принципиальных изменений, и это не может не разочаровывать. Насчет "телодвижений" — нет, тут мы с вами не согласны. Нам, скажем, по части "логики" больше всего понравились не Карибы, а Марсель. Похоже, это просто вопрос вкуса.

Наконец, дорогие читатели, о пресловутых ста процентах (воспользуемся случаем)! Не раз, не два, не три и не четыре слышали мы обвинение в том, что "это бред, поскольку совершенных игр не бывает, а если она создана — значит, осталось только лечь и умереть!".

Вы абсолютно правы. Бред. Вас подводит только чрезмерный оптимизм/максимализм. Не бывает не только совершенных игр, но и совершенных оценок. Неужели вы полагаете, что на свете существует некий критик, способный АБСОЛЮТНО ОБЪЕКТИВНО, с точностью до одного процента, оценить любое произведение?! 100% означают, что данному критику игра (на основе его вкуса, знаний и опыта — решайте сами, стоит ли им доверять) ну очень понравилась, он просто в восторге, он очень хочет, чтобы вы в нее поиграли и тоже пришли в восторг, — вот и все! Ошибаются даже советский суд и Нобелевский комитет, а они имеют дело с материями куда менее тонкими. Абсолютные оценки — это для Книги рекордов Гиннеса. А нам оставьте право на все, что нам не чуждо! Мы-то хоть проценты рисуем — большая часть человечества обходится критериями типа "круто" и "фигня". И это гораздо проще, можете нам поверить!

И дался вам этот Broken Sword!

Рубрика "Письмена " оформлена работами английского художника Эйдана Хьюджеса, доставшимися нам в наследство от удалившегося под сень струй Х.Мотолога.

Прощательное письмо Х.Мотолога главредактору

Дорогой Игорь!

Устроился я неплохо... (часть письма, относящаяся ко мне лично, опущена. — **И.И.**).

...полученным вчера от тебя факсом. Жаль, что не смог им ответить лично и вовремя, но... За всей этой беготней у меня не было времени их почитать. Ты замечаешь, что читатели поднимают именно те вопросы, которые нас беспокоят и о которых мы столько говорили?

Рейтинги эти... Нет, Ваське (так зовут "мальчонку", *который расставлял в .EXE рейтинги.* — **И.И.**), конечно, по шее надо дать, слушал он меня невнимательно, вечно путался, тот же Blood, 93% буду ему до пенсии помнить. Да... Скажи Хажинскому, чтобы бил велосипедом. Или хотя бы велосипедной цепью (уже. — **И.И.**).

Ну хорошо, сменишь ты Васю на какого-нибудь Петю, <...> вопрос, а толку-то? Где же мы объективность возьмем?.. Ее, как и всеобщее счастье, не купишь. Мое мнение отличается от твоего, твое от Васиного, а у игроманов иногда и свое встречается, которое от нашего может и отличаться... Хотя с последним фактом, мы (прости — ты), конечно, будем бороться.

Этого Кирилла, фамилия по факсу невнятно прошла, ну того, кто "Дьябло" хвалил, спроси, кто это ему сказал, что Лара Кармака уела? В каком сне ему это приснилось? Пусть хотя бы OGR'овские или AVault'овские награды посмотрит...

Читателю Хайменову из Москвы передай, что веселье — состояние прежде всего внутреннее. А следовательно, все его рассуждения на эту тему являются абсолютно бессмысленными. Ну а за траурную рамочку... Вернусь в Москву, собью на пешеходном переходе за такие слова, а потом скажу, что тормоза отказали. И ни одна ГАИ...

И обязательно напиши открытое письмо нашему любимому читателю Белькову Александру Евгеньевичу! Если бы не он, то когда бы еще Дениска с Гамлетом колонки выправлять научились? А так и Word (спасибо Козловскому) освоили, и "гребенку" убрали — растет у ребятишек квалификация помаленьку. Жаль я уехал, некому теперь за ними присматривать. Не начнут ли дисциплину хулиганить? Ладно, шучу...

Теперь о моем отъезде. Помнишь, что когда меня в первый раз охватила тоска, ты посоветовал переехать в деревню, чтобы вспомнить "зулусские" корни? Тогда помогло. Но, к сожалению, ненадолго... К корням надо возвращаться часто и по-разному... Тут ты прав. И в тот день деваться мне было просто уже некуда, пришлось бежать за билетом. Даже попрощаться не успел. Жаль, конечно, но, думаю, ты меня поймешь. И ребята. Опять же, я знаю, науку ты уважаешь.

Читателей-то не жалко, половина из них до сих пор меня с Сашей путают. Хотя тем, кто там теперь за меня, скажи, чтобы не халтурили, ты уж проследи, ты можешь, когда захочешь. Самого-то меня больше чем на пару материалов в месяц не хватит, сам знаешь – Quake и другие стрелялы в Германии под запретом, пока контрабандой... Но я буду стараться, все-таки кое-какие старые связи еще работают... Кстати, привет семье Шелленберга, как ты просил, я передал. Мол, полковник Исаев кланяется, и благодарит за то, что в своих воспоминаниях Штирлица не вспомнили (вот клоун-то! — **И.И.**).

Передавай привет ребятам. Жаль, попрощаться не успел...

Мотто.


© Aidan Hughes, KMFDM Ent.



Вот и прошел еще один год. Обычно в такой ситуации принято много и интересно говорить о проделанной работе, заниматься подсчетом голосов и награждать передовиков переходящими вымпелами и знаменами. Когда-нибудь — а именно во 2-м номере — и мы отберем наши переходящие знамена у прежних владельцев и вручим их новым. Но сейчас давайте о другом.

Год прошел, а это значит, впереди еще один. Мы все начинаем сначала — новые люди, новые проекты, новые игры. И сколько! А правда, сколько? Мы начали считать и сбились со счета. В будущем году нас ждут сотни и сотни новых игрушек. Тогда мы поступили хитрее — выбрали самые любопытные, самые ожидаемые проекты. Получилась... Азбука игромана. В алфавите — 75 букв. Многие буквы вы уже знаете, но из азбуки, как говорится, буквы не выкинешь — нам нужна общая картина.

Здесь есть все (или почти все), на что стоит обратить внимание в наступающем году. Воспринимайте нашу Азбуку как руководство к действию, но не возводите ее в ранг священного писания. Игровой рынок очень изменчив — пересматриваются сроки выхода игр, одни названия сменяются другими, а порой, к сожалению, игры так и не доживают до своего рождения...

"Лицом к лицу — лица не увидать. Большое видится на расстояньи..." Иногда полезно бывает сделать шаг назад и окинуть взглядом всю картину целиком. Это будет интересный год. Мы рады, что проведем его вместе с вами.

Всегда ваши

Олег Хажинский, Х.Мотолог, Ольга Цыкалова, Александр Вершинин, Наталия Дубровская, Андрей Ламтюгов, Игорь Исупов, Николай Радовский

Азбука 98 игромана

20.000 Leagues: The Adventure Continues

SouthPeak Interactive

Осень 1998

В упомянутой ниже Dark Side Of The Moon фирма SouthPeak слегка изменит своей технологии обработки видео: игра будет выполнена в 3D, хотя и с участием "живых" актеров, а вот в следующей игре, которая выйдет осенью этого года, 20.000 Leagues: The Adventure Continues, баланс будет восстановлен, в ней будет поровну видео- и 3D-сцен, причем создатели игры уверяют, что разницы между ними мы даже не почувствуем.

20.000 Leagues имеет довольно мало общего с оригинальным романом Жюля Верна. Действие происходит в 2018 году. Компания, озабоченная поиском новых пищевых ресурсов для растущего населения Земли, посылает вас, морского биолога, вместе с небольшой командой исследовать морское дно в поисках площадки для создания подводной фермы.

Ваше стремление накормить голодающее человечество вовсе не исчезает, когда вы неожиданно натыкаетесь в своих подводных странствиях на вполне реальный и даже исправный "Наутилус". Вы грузите на борт легендарного корабля свою маленькую команду, с помощью призрака капитана Немо учитесь им управлять — и вперед, к изучению пищевых ресурсов мирового океана. Вам предстоит повторить поход, описанный Жюлем Верном, и побывать на Малабарских островах, в Марианской впадине, посетить развалины Атлантиды и Антарктиду. На этом пути вас ждет множество приключений и опасностей: от сражений с гигантскими морскими хищниками до бегства от американских военных кораблей.

3rd Millennium, The

Cryo Interactive

1 квартал 1998



Необычная игра, тем более для Cryo. В неокрепшие руки игроманов разработчики вверяют целую планету. В качестве президента Мира вы направляете человечество к 2500 году. Обещается, что The 3rd Millennium будет самым политически некорректным симулятором будущего за всю историю стратегических игр. Заасфальтировать бразильские джунгли? Пожалуйста. Переселить американцев на африканский континент? Нет проблем, сделаем. Только расхлебывать эту кашу придется вам самому. Вы президент, с вас и спрос. Игра достаточно точно моделирует экологическую, социальную и политическую системы целой планеты. Для пущего эффекта создатели подготовили целый CD "нарезки" телевидения будущего: фрагменты рекламных клипов, теледебатов и новостей. Графика выглядит не слишком весело, но таким играм это прощается.

Aces: X-Fighters

Sierra On-Line

Осень-зима 1998

Похоже, замысел делать авиасимуляторы проектируемых игроком самолетов, пришелся по душе сразу нескольким группам девелоперов. Так, Sierra создает новую игру серии Aces, посвященную секретным и экспериментальным истребителям сороковых годов.

Как известно, немецкая наука была очень сильна во время Второй мировой. Неудивительно, ведь на фашистов работали лучшие умы Европы. Германия стала первой державой, создавшей реактивный истребитель. И даже не один. Прототипов было несколько, минимум три. И по крайней мере два типа реактивных самолетов участвовали в воздушных сражениях над Берлином и на подступах к нему, приводя в шок вражеских пилотов.

Sierra решила предоставить игрокам шанс освоить не только эти уникальные истребители, но и попробовать себя в дизайне собственных летательных аппаратов. Набор "Сделай сам" состоит из всевозможных фюзеляжей, двигателей, вооружения. Вам лишь надо собрать образец и обкатать его. Ну а если вы проходите целую кампанию, то вполне можете, умело используя ресурсы на постройку новых видов вооружения, изменить ход истории.

Подобный богатый потенциал проекта

остался бы нераскрытым, если б не хорошо продуманный сетевой режим игры. X-Fighters предлагает игрокам соревноваться сразу в нескольких видах состязаний. Многие предпочтут обычный deathmatch, то есть беспорядочную воздушную дуэль. Ну а чтобы как-то разнообразить действие, пилоты могут соревноваться по количеству сбитых бомбардировщиков или размеру ущерба, нанесенному в ходе воздушного рейда на наземные объекты и позиции.

A.I. Alien Intelligence

Interplay

2 квартал 1998



До сего момента все стратегические игры можно было условно разделить на две основных группы. У нас были старые добрые "глобальные" походовые стратегии типа Master of Orion и стратегии в реальном времени вроде Command & Conquer, тоже не слишком новые и уж, конечно, такие же добрые. Можем себе представить замешательство, с которым мы рассказываем сейчас о новой стратегической игре от Interplay — A.I. Alien Intelligence.



Проблема состоит в том, что игра эта будет гармонично объединять в себе черты MOO и C&C. Каким образом? Начинается все на поверхности одной планеты. Вы занимаетесь развитием экономики, добычей натуральных ресурсов и, возможно, отражением атак аборигенов. Все выглядит так, будто вы играете в один из C&C-клонов. Но вот по прошествии некоторого времени игра начинает усложняться, меняется перспектива. Открывается возможность космических перелетов, вы побеждаете земное (или какое там) тяготение и начинаете осваивать звездную систему, а затем и всю галактику. Масштаб игры поменялся, и теперь происходящее больше напоминает Master of Orion, разве что без кнопки "Конец хода". И упаси нас бог от всяких там сценариев и кампаний: A.I. — это игра с открытым концом, как и великий MOO.

Разумеется, все прочие атрибуты "глобальной космической" наличествуют. Шесть различных рас плюс "неведомая сила", в процессе игры всячески досаждающая игрокам. Наука, дипломатия и дизайн кораблей — все как полагается. На планетах вас ждут местные жители, порой весьма агрессивные, а также разнообразные погодные условия. Чем дальше зайдет процесс завоевания новых миров, тем сложнее игроку будет справляться с навалившейся задачей. Дело в том, что ход времени никто не отменял — его можно замедлить и поставить на паузу, но все равно игроку придется каким-то образом одновременно следить за всем сразу. Не станет ли эта задача непосильной? Разработчики уверяют, что не станет. Они предпринимают все возможное, чтобы при всей "глобальности" оставить A.I. игрой, не превращая ее в работу. Кстати, удивительно, но игра разрабатывается под DOS, а значит, поклонникам multiplayer особенно радоваться не стоит. Всем же остальным рекомендуем взять этот проект на заметку — "глобальных космических" у нас преступно мало.

Alpha Centauri

Firaxis/EA

3 квартал 1998

В каждом игровом жанре есть некий идол. Некий монумент, на который все молятся. У нервных фанатов 3D-action — это id. А у стратегоманов — Сид Мейер. Большая часть 1998 года пройдет для них под знаком Ожидания. К осени мэтр и его команда, Firaxis, обещают поразить нас новой космической стратегией в традициях Civilization. Называться игра будет Sid Meier's Alpha Centauri, однако, сообщим вам по секрету, главный дизайнер игры — Брайан Рейнольдс, бывший соратник Сида по MicroProse. Что поделаешь, законы рынка — игра с приставочкой "Sid Meier's" будет куда лучше продаваться.

Итак, разработка "Альфы" пока только началась, но кое-какие детали мы вам уже можем сообщить. Во-первых, игра будет походовой и только походовой. О верности Firaxis кнопке "End Turn" Рейнольдс говорил еще на ECTS, в интервью нашему журналу. Во-вторых, игра выйдет за пределы родной планеты и найдет себе пристанище где-то в созвездии Альфа Центавра. Но не ожидайте третьего Master of Orion от Firaxis, MOO3 есть кому заняться.

На поверхности чужой планеты закаленные фанаты Civilization почувствуют себя, как дома, если смогут привыкнуть к футуристическим пейзажам, сменившим земную архитектуру. Однако "Альфа" не будет просто "Civ в космосе". Здесь игроки смогут творить и модернизировать собственные юниты. Каждый корабль и танк создаются с нуля — вы сами выбираете вооружение и специальное оборудование. Разнообразие всяких "фишек" растет с каждым днем, и уже сейчас их реализовано около 30. Например специальный антирадар, установленный на ваш корабль, сделает его невидимым для ПВО противника.

Дизайн юнитов — не единственное отличие Alpha Centauri от Civilization. В новой игре будет сделано смещение акцента с жестких боевых действий в сторону дипломатии и экономических методов борьбы. Некоторые расы (всего их в игре четыре) в Alpha Centauri будут обладать паранормальными способностями, так что обычные методы борьбы с ними не пригодятся.

Как ни странно, чем-то "Альфа" будет напоминать Populous, например, оттуда в игру перекочует идея с терраформингом, изменением рельефа. Да, отныне рельеф будет играть очень важную роль в боевых действиях. Настолько важную, что возведение горы на границе с соседним государством будет рассматриваться как начало боевых действий.

Кроме чисто тактического применения, рельеф можно использовать для изменения погодных условий на планете. Если, скажем, пустыня со всех сторон окружена высокими горами, а за пределами кольца всегда пасмурно и идет дождь, то если срыть гору, можно добиться изменения климата.

Вот пока и все, что мы можем сказать о последней разработке Сида Мейера. До выхода игры чуть меньше года, и все это время мы будем держать вас в курсе всех перипетий строительства Alpha Centauri.

Baldur's Gate

BioWare

Март-апрель 1998



Ролевая игра, которая привлекает все больше и больше внимания. RPG, обладающая графической оболочкой Diablo и нутром настольной AD&D. Baldur's Gate — лишь первая игра серии, каждая часть которой будет располагать cooperative multiplayer-режимом.

Вы начинаете игру с одним персонажем любой расы и любого класса. Вам предначертано разгадать загадку исчезновения железа, столь ценного в Forgotten Realms. Впереди — двадцать четыре NPC-персонажа, каждый из которых может стать вашим компаньоном, и целых пять игровых CD. Мало не покажется. Никакой рандомизации. Основной квест, как и все подквесты, фиксирован. Карта местности, как вы понимаете, тоже вряд ли будет изменяться. Зато любая задачка имеет несколько возможных решений — в зависимости от вашего подхода к делу, симпатий и так далее.

Baldur's Gate — игра с большими планами на будущее. Поэтому ваши герои могут набрать лишь ограниченное количество уровней (до шести). Сюжет BG получит продолжение в add-on'ах, а вы сможете либо перенести "старых" персонажей из предыдущей игры, либо "смастерить" совершенно новых героев шестого уровня.

Battletech: Mech Commander

MicroProse

2 квартал 1998



Современный молодой человек не может не быть фанатом роботов. Битвы роботов — это актуально и свежо, вне зависимости от того, какое, милые, тысячелетье на дворе. Вот и сейчас, в 1998-м, нас ожидает несколько игр этой модной тематики. Одна из них, Battletech: Mech Commander, разрабатывается под неусыпным контролем самых главных специалистов по роботам будущего, фирмой FASA. Их отделение FASA Interactive делает для MicroProse стратегию в реальном времени с соблюдением всех деталей мира Battletech.

Последние новости с полей FASA хороши, но все-таки не настолько. Игра все еще не вступила в фазу "альфа", но собирается сделать это в ближайшее время, сразу после обретения multiplayer-режима. MicroProse давит на разработчиков, игра постепенно упрощается, но сроки выхода от этого ближе не становятся.

Другая новость: похоже, Mech Commander будет самой детально анимированной RTS за всю историю игростроения. Каждое из 19 шасси роботов, а также оружие и прочие примочки, рассчи-



тывались на графических станциях Silicon Graphics, причем кадров не жалели. Все элементы боевых машин были разработаны отдельно, так что в результате шагающие машинки смерти получились на удивление живыми и подвижными. В среднем только на одного робота приходится 100 тысяч кадров анимации в high color.

Для тех, кто отстал от моды и не в курсе, поясним: Mech Commander будет не совсем обычной стратегией в реальном времени. Да, у игры будет фиксированный сценарий, поделенный на 30 миссий, но между миссиями нам придется заботиться о распределении ресурсов и содержании наших машин. Механики готовы оснастить любого из 12 роботов вооружением по нашему выбору. Полагаем, о большем не стоит и мечтать. Стратегическая игра с гибким набором вооружения у юнитов и роскошной графикой — что еще нужно, чтобы достойно встретить старость?

Battlezone

Activision

1 квартал 1998



"...Не мышонка, не лягушку, а неведому зверушку" пытается подсунуть нам Activision под видом Battlezone. При всей своей необычности игра не оригинальна — она движется в направлении, уже проторенном Uprising. Однако эта "3D action strategy" обещает быть сложнее Uprising, стратегичнее Uprising, трехмернее Uprising, и прочая, прочая, прочая...

Сюжет игры достоин отдельного упоминания — борьба русских и американцев на Луне в 60-е годы. Люди в белых скафандрах палят друг в друга из АК-47 и М16, сквозь грохот выстрелов и вакуум доносится Моррисон и Соловьев-Седой. На самом деле, все гораздо сложнее. На Луне вдруг обнаруживаются следы космических ушельцев, и происходящее начинает напоминать "Звездные войны". Игроки перемещаются по 3D-Луне (а затем, откроем секрет, и другим планетам) на 3D-кораблях и танках, палят друг в друга 3D-ракетами, а когда их сбивают — пытаются спастись бегством. И здесь обнаруживается, что и сами игроки в чем-то состоят из полигонов! Поддержка 3Dfx — без вопросов, выход — очень скоро.

Black Dahlia

Take 2

Весна 1998



Фирма Take 2, известная своим пристрастием к интерактивному кино, этой весной наконец-то закончит работу над очередным видеошедевром Black Dahlia. Нас опять ждет крутой детектив и роль специального агента, расследующего дело об убийстве начинающей актрисы Элизабет Шорт, чье расчлененное тело со следами пыток действительно было найдено на одном из пустырей Лос-Анджелеса в январе 1947 года. Убийство Черного Георгина, как корреспонденты окрестили жертву за иссиня-черные волосы, так и осталось нераскрытым. В игре реальные обстоятельства смерти Black Dahlia переплетаются с историями реально существовавшего в начале сороковых годов маньяка-убийцы и группы вполне легендарных фашистских шпионов.

Наша деятельность будет протекать в элегантной обстановке увядающего арт-деко в 80 различных точках США и Европы, воссозданных во всем великолепии конца сороковых годов с помощью усовершенствованного engine'a из Ripper'a. Нововведения также коснутся увеличения возможностей исследования интерьеров и освещения: некоторые комнаты надо будет осматривать при помощи зажигалки или факела. Создатели игры не собираются отказываться от включения в игру сложнейших головоломок, но обещают на этот раз теснее связать их с сюжетом. В ролях, как всегда, звезды Голливуда, которые заполнят собой более трех часов игрового видео. Объем у игры соответствующий — 8 CD!

Blackstone Chronicles, The

Legend

4 квартал 1998

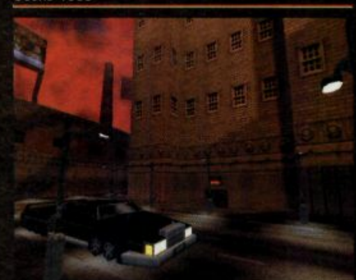


Legend решила еще раз тряхнуть стариной и выпустить к следующему Рождеству новый квест — The Blackstone Chronicles. Похоже, что знаменитому стилю Legend пришел конец. Игра будет выполнена в чистом 3D, а традиционный ненавязчивый юмор уступит место мистике и ужасам. Действие новой игры происходит в заброшенном доме умалишенных, где нашло приют некое абсолютное зло. Зло когда-то имело вполне человеческие очертания и даже произвело на свет божий обильное потомство, которому и пришлось коротать свой век в этом самом сумасшедшем доме. Каждый из шести персонажей игры, объединенных этим страшным родством, владеет какой-либо вещью, способной приносить другим людям зло. Сам игрок — тоже потомок мирового зла, но горящий желанием разобраться в своей родословной и готовый ради этого исследовать все 25 комнат (и 170 видов в них), не страшась призраков и жутких голосов, доносящихся из любого угла этого страшного заведения.

Blood 2

Monolith

Осень 1998



Над продолжениями всегда витает ореол ожидания. Blood 2, естественно, не станет последним пришествием старого engine'a. DirectEngine от Microsoft-Monolith — новая магистральная линия компании. Стиль старого боевика сохранится, но лозунг разработчиков отныне таков: быстрее, выше, сильнее! Монстры будут похожи на старых, но не более того. Во-первых, свежий engine является полностью трехмерным и позволяет создавать весьма сложные модели. Во-вторых, поведение гадов сильно изменится: суицидальные тенденции исчезнут, и вооруженные новым AI монстры будут бороться за свою жизнь до последней капли слизи... Ну и наконец, их станет много больше. Авторы утверждают, что от уровня к уровню состав монстров будет меняться достаточно сильно, чтобы игрок не смог к ним привыкнуть и выучить их повадки.

Заметно трансформируются и уровни. Интерьеры станут более разнообразными, а конструкция уровня будет отличаться гораздо большей сложностью. Некоторые изменения затронут и арсенал, но авторы не намерены отказываться от основной идеи первой части игры: оружие будет все таким же сумасшедшим и явно собранным из подсобных околосвалочных предметов. А напоследок — небольшая сенсация: в Blood 2 появится магия. Вот так... Выход игры намечен на осень 1998 года.

Burnout

Bethesda Softworks

Февраль 1998



Несмотря на "очень умеренное признание" (а вернее — провал) Xngine и X-Car, Bethesda Softworks упорно продолжает автомобильную тему. Точнее, тему автомобильных соревнований. На этот раз программисты фирмы взялись за Drug Racing, "спорт", занимающий третье место в США по популярности после Indycar и Nascar. В чем заключаются соревнования? Навороченные до предела автомобили гоняются по прямой с тем, чтобы обогнать соперника и показать лучшую скорость на заданном участке трассы. Ограничений практически никаких — разве что судьи могут запретить реактивные двигатели. Ведь это уже из другого вида спорта.

Разработчики Burnout приготовили 20 роскошных автомобилей: начиная от Ford Roadster 37 года рождения и заканчивая новейшим Chevy Corvette. Каждой машине — по трассе. При воссоздании трасс учитывались мельчайшие подробности. Такие, как высота над уровнем моря, варианты погоды, характеристики покрытия и многое другое. Точно такую же любовь к мелочам вы увидите, пытаясь довести выбранный вами автомобиль "до ума". Изменяя параметры двигателя, сцепления, варьируя резину и работая над аэродинамическими данными, вы сможете воспользоваться сложнейшей телеметрической системой, которая поможет проанализировать поведение автомобиля на данной трассе в данных условиях, а также покажет сильные и слабые стороны дизайна. Приятно, что графическая сторона также не забыта. Кузов машины и даже покрышки могут деформироваться.

Как всегда, на коне сетевой режим игры. Допускаются соревнования по модему, в локальной сети и Интернете.

Daikatana

Ion Storm

Март 1998

Джон Ромеро продолжает свои эксперименты над action-жанром и его фанатами.

Покинутый (или изгнанный?) друзьями по id, Ромеро основал собственную фирму Ion Storm, первая игра которой называется Daikatana. И это самый настоящий 3D shooter. Правильно: на Quake-"движке".



Интересен сам по себе сюжет. Давным-давно на священной горе японский самурай взрезает себе живот с единственной целью. Целью является выкованный несчастным клинок Daikatana. Клинок должен стать магическим как раз после того, как выпьет душу создателя. Самурай так и не узнает, что открыл машину времени. Через много лет, в 2455 году, клинок находит известный археолог, который, впрочем, был сразу же убит собственным ближайшим соратником. Соратник удаляется исправлять прошлое, а игрок приступает к прохождению игры.

Вы оказываетесь в роли близкого друга покойного ученого. Скооперировавшись с дочерью усопшего, вы проникаете в крепость негодяя-ассистента, где и находите своего третьего спутника, "здоровенного негрилу", как сказал бы переводчик "Криминального чтива".

Пожалуй, Daikatana — первый 3D shooter, который вам придется проходить в компании двух NPC. Во всем остальном можно найти определенное сходство с Hexen 2. Во-первых, несколько временных периодов. В любом из них уникальные монстры и архитектура этапов. Во-вторых, у каждого героя существует статистика, напоминающая примитивную RPG. Набирая experience-очки, герой осваивает новые удары, совершенствует собственные физические данные. Ну а в-третьих, у вас будет великолепная возможность вдоволь помахать чудесным, красиво изогнутым японским клинком. Чем не счастье?

Dark Half: Endsville, The

THQ

Зима 1998

Почти в самом начале года THQ предложит нам игру в жанре ужастика. Фирма Orion Interactive-готовит "играизацию" известного романа Стивена Кинга "Темная половина" — The Dark Half: Endsville. Сценарий написали известные по "7-му гостю" и "11-му часу" Мэтью Кастелло и Пол Уилсон. Бюджет игры превысил два миллиона долларов.

Продюсер Джефф Либер клянется, что ужасы и играбельность в The Dark Half будут сочетаться абсолютно гармонично. Для игры разработаны два engine'а: один связан с жизнью незлобивого романиста Тэда Бьюмонта, а другой предназначен для мира кошмаров маньяка Джорджа Старка. Как не трудно догадаться, оба они — всего лишь порождения больного ума страдающего раздвоением личности главного героя.

Dark Side Of The Moon

SouthPeak Interactive

Весна 1998



В новом году фирма SouthPeak Interactive продолжит свои эксперименты с использованием видео в компьютерных играх. Весной выйдет игра Dark Side Of The Moon — что-то вроде космического детектива с социальным уклоном. Мы отправимся на далекую планету Цефей-6 получать оставленную нам в наследство безвременно усопшим дядюшкой шахту. Само собой, вместо недвижимости мы обретем целый ворох хлопот. Дядюшка на самом деле вовсе не умер, а исчез при таинственных обстоятельствах. И вообще на планете неспокойно по милости местной компании, установившей прямо-таки рабовладельческие порядки.

Deathtrap Dungeon

Eidos

Февраль 1998



Удовлетворив страстное желание Мотолога увидеть вторую, значительно похорошевшую Лару, фирма Eidos приготовила для Х. (для Х. ли?) новое испытание. Red Lotus. Девица, способная выбить зубки и разбить очки Ларе одним мощным ударом. Что поделаешь, цивилизация делает людей мягче!

На самом деле Deathtrap Dungeon все-таки не навязывает вам лицо женской национальности. Вы можете выбрать парня по имени Chain Dog, то есть Цепной Пес. Интересно, "Пес" — это фамилия или имя? Не суть. В отдаленном и определенно волшебном городе Fang произошло несчастье. С визитом нагрянул настоящий Красный Дракон, который ловко затерроризировал жителей населенного пункта. Зачем? Чтобы они построили ему хитрый лабиринт, в центре которого гигантская рептилия могла бы высиживать свои богатства. Недовольный таким положением дел местный князек назначает награду за голову нахального дракона. Неудивительно, что пол лабиринта вскоре был усеян скелетами неудачников. Ну а теперь наступила очередь игрока.

В вашем арсенале есть все, чем должен обладать фэнтезийный герой: неотразимая внешность, богатый выбор мечей и заклинаний. Кроме того, в подземельях можно найти много неожиданных вещей: аптечки, гранаты и даже мушкеты. А охраняет зону небольшая армия из 55 абсолютно уникальных монстров, каждый из которых — настоящая личность. В названии игры не даром присутствует оговорка "Deathtrap". Лабиринт дракона просто начинен всевозможными ловушками. Хотя если вы прошли обе "Лары Крофт", вам нечего бояться. Стандартный интерфейс от Eidos, да и вид вполне привычный — от третьего лица. Ведь только так вы сможете постоянно глазеть на свою любимую героиню (героя).

В том, что игра будет поддерживать 3D-ускорители, сомнений быть не должно. Также небезынтересно узнать, что Deathtrap Dungeon будет обладать сетевым режимом игры, который был невозможен в Tomb Raider. Ведь Лара на Лару — это абсурд!

Delirium

Interplay

Зима 1998

Время действия еще одной игры от Interplay — Delirium — начало 21 века. Двое ученых изобретают машину, способную контролировать человеческие мысли. Один из них, конечно же, оказывается злодеем, рвущимся к власти над миром, и убирает с дороги своего коллегу, у которого (по счастливой случайности, ха-ха) остается сынишка, способный отомстить за папочку. Мы играем за сынишку по имени Роджер. Обнаружив в недрах дьявольской машины часть сознания своего отца, мы узнаем, что у нас есть шанс вернуть не только мозги любимого родителя, но и изрядную часть семейного состояния.

Добраться до места, куда перед смертью засунул содержимое своей черепной коробки наш отец, можно только путем вдумчивого коллекционирования различных предметов, которые нам предстоит искать как в недрах кибермашины, так и в реальном мире, и бесед с самыми разнообразными виртуальными и живыми персонажами.

Миры Delirium будут выполнены в 3D с видеовставками, а сама игра, которая выйдет в свет, скорее всего, уже этой зимой, будет иметь несколько различных концовок.

Descent: FreeSpace — The Great War

Parallax/Interplay

Апрель 1998



Interplay делает совершенно неожиданный шаг. Оказывается, разработчик Descent и Descent 2, фирма Parallax, работает не над одной, а сразу над двумя играми. Один из проектов получил название Descent 3 (разумеется), а второй называется Descent: FreeSpace — The Great War. И что самое интересное — FreeSpace относится к жанру, в котором до сих пор доминировали LucasArts и Origin. Именно так, FreeSpace будет космическим "симулятором".

Трудно сказать, что подвигло Interplay вступить в соревнование с двумя профессиональными "космонавтами". Вероятно, ребята из Parallax были недовольны тем, как делаются X-Wing и Wing Commander. Так что FreeSpace, по идее, должен включать в себя лучшие черты упомянутых классических произведений. Descent будет обладать сложной сюжетной линией, несколькими концовками одиночной игры, полностью трехмерным "движком", поддерживающим Direct3D, Glide, MMX и даже AGP, а также сетевой игрой.

История такова: человечество снова воюет. И снова находится на грани поражения. Но появляется более могущественная раса инопланетян, которая угрожает гибелью и землянам и их оппонентам. Именно поэтому заключается хрупкий мир, единственный шанс двух рас противостоять агрессору.

Словом, забудьте о тесных шахтах — по крайней мере на время. Parallax обещает очень сложный AI компьютерных пилотов, которые наконец-то станут работать командой, а не по одиночке. Это, кстати, относится даже к вашим напарникам. Каждая воюющая сторона будет иметь примерно по восемь космических истребителей и бомбардировщиков. Ну а такое разнообразие не может не порадовать любителей сетевых баталий. Interplay планирует запустить специальный абсолютно бесплатный Интернет-сервер для multiplayer-режима Freespace. Тем более что, следуя послед-

ней моде, каждая сетевая игра будет в состоянии поддерживать до 16 пользователей. Гибкий сетевой режим сможет мгновенно подменять "выпавшего" игрока компьютерным, не прерывая сражения. Точно так же новые игроки смогут подключаться к уже идущей партии. Специально для multiplayer-режима был сделан редактор, позволяющий игрокам создавать собственную эмблему на хвосте истребителя.

Diablo 2

Blizzard

Осень-зима 1998



Возможно, самая гениальная из грядущих в этом году RPG. Первая часть игры, похоже, известна даже жанроненавистникам. Поэтому можно ограничиться лишь сухим перечислением нововведений.

Пять абсолютно новых героев. Среди них по паре магов и воинов плюс нечто переходное. Возможно, это будет Amazon. Эта милая девушка в каком-то смысле смесь Rogue и Warrior. Использует копье или лук. Неподражаемо опасна как в ближнем бою, так и на расстоянии. Между прочим, волшебные персонажи теперь не смогут запоминать заклинания. Но они все еще располагают scroll'ами и магическими предметами. Вместо пяти уровней магических заклинаний воины будут разучивать специальные удары. У каждого класса свой набор. Так, Amazon может разучивать специальные удары для любого из своих основных типов вооружения. Лук стреляет быстрее или гарантирует непопадание в дружественный персонаж. Копье поможет нанести в три раза более сильный удар, но вы рискуете повредить оружие. Это лишь пара возможных skill'ов для одного персонажа. А сколько их будет всего? Сладко представить!



География Diablo 2 расширится до четырех городов. В каждом из них вы найдете предостаточно подземелий, лабиринтов и просто очень опасных мест. В каждом есть Большой Босс, которого требуется усмирить. В dungeon'ах появятся абсолютно независящие от вас NPC-воины и маги, которые будут заниматься собственными, неведомыми вам проблемами. Только не беспокойтесь о недостатке общения: к вашим услугам около 30 "говорящих" и дающих квесты NPC. В городах можно бегать, а в многопользовательскую игру пускать больше игроков. Предположительно — около восьми. При этом даже в сетевой игре через Battle.net вы сможете проходить квесты из single player-варианта Diablo.

Что еще? Как и следовало ожидать, огромное количество гарантированно нового оружия, заклинаний и монстров. Старых исчадий останется не более 10 процентов.

Discworld 3

Psygnosis

4 квартал 1998

До нас дошли слухи, что Psygnosis собирается в будущем году продолжить свою серию Discworld. Фирма Perfect Entertainment уже трудится над новыми приключениями Ринсвинда, которые должны выйти в свет накануне будущего Рождества. Ожидается, что Discworld 3 будет мало чем отличаться от предыдущей части серии: та же "плоская" мультяшная графика, такой же уморительный сюжет. Будем надеяться, в новой игре исчезнут те длиннющие скучнейшие диалоги, которые портили все удовольствие от игры в Discworld 2.

Duke Nukem Forever

3D Realms

3 квартал 1998

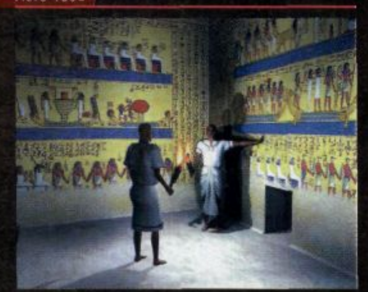


Название продукта начисто исключает любые сомнения, касающиеся сюжета игры или ее стиля. Знаменитый персонаж комиксов неистребим и успешно продолжает свою эпопею. Гораздо интереснее обстоит дело с реализацией игры. Возглавляет проект самый главный дюкоман и лучший друг Ли Лонга всех времен и народов George Broussard. Обратите на это внимание, господа: человек, презирающий id Software руководит созданием игры на engine от Quake 2! Почему для DN4ever не использована столь разрекламированная Portal Technology? По этому поводу выпущена масса пресс-релизов, суть которых сводится к следующему: 3D Realms сама не знает, когда будет готов Prey, a DN4ever хотят выпустить уже этим летом. А может быть, это просто сговор — с целью помирить вечно враждующих дюкоманов и квакеров, ловко выбив у них из-под ног почву для споров?

Egypt 1156 B.C.

Cryo Interactive

Лето 1998



И вновь Египет — Egypt 1156 B.C., и вновь исторический симулятор, и, как и в случае с "Версалем", сделанный под строгим контролем специалистов Лувра. На этот раз наш герой живет в Карнаке в 29-й год правления фараона Рамсеса Третьего — то есть примерно три тысячи лет назад.

Как и в "Версале", главный персонаж — личность простая и при дворе малозаметная. Зато задача у нас, как всегда, по плечу только гиганту мысли. Нашего отца — правительственного писца — обвинили в организации ограбления королевской гробницы, и у нас есть всего три дня, чтобы представить фараону доказательства невиновности родителя. В случае неудачи — казнь, разрушение фамильного склепа, позор и забвение.

Особо напрягаться, участвуя в перипетиях египетской придворной жизни, вовсе необязательно: кроме собственно игры, в Egypt 1156 предусмотрен режим "брожения", а также обильные иллюстрированные комментарии относительно древнеегипетской истории и культуры.

Earthworm Jim 3D

Interplay

Осень-зима 1998



VIS Interactive — это компания, образовавшаяся после ухода из Shiny специалистов по червякам джимам. Поэтому план работ этих товарищей весьма прост: создать ПОЛНОСТЬЮ ТРЕХМЕРНУЮ аркаду, развивающую сюжетную линию сверхпопулярной игры. Да! Теперь червяк имеет все шесть степеней свободы, а окружающий его мир абсолютно трехмерен. Сюжетная линия: старого червяка одолевают воспоминания детства, и вдруг он оказывается в мире этих самых воспоминаний, причем несколько искаженных его старыми недругами. Дальше начинается вялотекущая шизофрения по полной программе. Нас ждет все: и традиционные гонки на ракетах, и червяк в образе шерифа, и летающие коровы, и так далее и тому подобное... Версия для PC в обязательном порядке будет требовать 3D-ускоритель и выйдет где-то в конце года.

Elder Scrolls III: Morrowind

Bethesda Softworks

Осень 1998

Если Bethesda будет и дальше столь же терпелива, то вскоре переберет в своих названиях игр все провинции Tamriel. На этот раз третья часть игры Elder Scrolls, более известной у нас под именами Arena или Daggerfall, перенесет вашего героя в страну темных эльфов. Это и к лучшему — они всегда были самыми симпатичными.

Многие, очень многие детали еще неизвестны. Bethesda мало распространяется о сюжете игры. В смысле технологии же это будет улучшенная версия Daggerfall. SVGA-графика гарантируется. Вопросы о том, будут ли монстры полигональными и будет ли поддержка 3Dfx, остаются пока открытыми. То же самое относится и к multiplayer-режиму. Впрочем, вот некоторые весьма забавные крохи информации.

Прежде всего Bethesda попытается сделать еще более сложный окружающий мир. Мир, который будет жить собственной жизнью. Ну а игроку придется искать в нем свое место. Учитывая опыт Daggerfall, основной сюжет которой смогли одолеть лишь самые упорные фанатики, сюжетная линия будет упрощена. Большее значение придается "побочным" квестам и вашему положению в обществе. Гильдии отныне не будут источником абсолютно "левых" заданий: от выбора гильдии вполне может зависеть характер развития всего сюжета игры. Самых нетерпеливых игроков может свести с ума новая диалоговая система. Как вам понравится выбор из 15 смысловых оттенков, которые могут сильно повлиять на то, как воспринимает сказанное собеседник?..

Excessive Speed

Epic Megagames

Весна-лето 1998





Фирма Epic Megagames продолжает потчевать нас вкусными аркадами. Многие до сих пор не могут забыть великолепную Death Rally или даже Wacky Wheels от Apogee. Тем временем Epic приготовила к скорому релизу еще одного "потомка "Микромашин". Excessive Speed, похоже, имеет все данные для того, чтобы стать очередной любимой игрой масс.

Принцип игр подобного жанра практически не меняется: маленькие машинки колесят по замкнутой трассе, стараясь обогнать соперников, собрать бонусы, валяющиеся на дороге, и успеть первыми к финишу. Периодически подобные занятия разбавляются возможностью стрельбы по противникам. Excessive Speed можно считать прямым последователем Death Rally. Отличная двумерная рисованная графика, 7 доступных игроку автомобилей и четырнадцать великолепных трасс, каждая из которых может быть "пройдена" в обе стороны. Старый аркадный трюк. Что касается выбора оружия, то с этим проблем не предвидится: замораживающие пушки, самонаводящиеся ракеты, мины и даже землетрясения помогут вам разделаться с соперниками. Нельзя забывать и о любимых масляных пятнах на дороге.

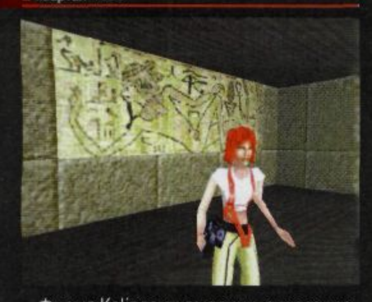
Но самое главное в игре — это ее multiplayer-возможности. С ними может сравниться разве что Atomic Bomberman, одна из величайших игр нашего столетия. Наиболее бедные смогут играть вчетвером (!) на одном компьютере, наиболее одинокие — с неизвестными соперниками через Интернет. Ну а для локальных сетей приготовлен сюрприз. На каждой сетевой машине может быть до трех игроков! А это означает тонны веселья и возмущенные крики до шести-семи часов утра.

F

Fifth Element

MicroProse

2 квартал 1998



Фирма Kalipso в компании, скорее всего, с MicroProse (паблишер может еще измениться) собирается погреть руки на громкой славе кинофильма. Для этого на базе engine'a от Nightmare Creatures (см. наш материал в Action-тетрадке журнала) довольно быстрыми темпами (до выхода осталось примерно полгода) изготовляет игру "по мотивам". Как и принято в таких случаях, повод для стрельбы и антураж позаимствованы напрямую из "кина", а концепция — из тамбовской народной игры Tomb Raider. Впрочем, разработчики утверждают, что в их игре стрельбы будет гораздо больше, чем в Ларискиных приключениях.

Разумеется, в видеороликах будут сниматься актеры, занятые в фильме. Но народ ожидает тяжелое испытание: Брюса Виллиса не будет! Никакого отношения к разработке игры не имеет и Люк Бессон, режиссер фильма. Вопрос о композиторе также находится в подвешенном состоянии.

Определенно известны только простейшие цифры: 15 уровней, 16 монстров. И на том спасибо.

Fighter Squadron: The Screaming Demons Over Europe

Activision

Февраль 1998



Онлайновые авиасимуляторы почему-то всегда тяготеют к теме Второй мировой войны. Warbirds, Air Warrior — вышло уже несколько частей этих игр. А значит, у продукта фирмы Activision есть серьезные соперники. Впрочем, Screaming Demons Over Europe не пытается воевать с этими монстрами на их поле. Нет, Fighter Squadron в основном предназначена для пилотов-одиночек.

На что же рассчитывает Activision? Прежде всего, на современный 3D-ускоренный "движок". Прямая поддержка акселераторов позволяет Activision детализировать до предела как модели самолетов, так и поверхность земли. Восемь боевых истребителей готовы к вылету. Каждый из них имеет уникальную, характерную модель полета. К тому же программисты Activision разработали сложную систему симуляции повреждений самолета. Поведение машины в воздухе изменяется в зависимости от того, какие жизненно важные узлы повреждены.

Если ассортимент истребителей вас не удовлетворяет, можно создать свой собственный самолет. Именно так: запатентованная технология OpenPlane от Activision позволяет проектировать самолеты и использовать их в игре. Учитывая широкие сетевые возможности игры, работа над дизайном истребителя в домашних условиях может оказаться очень популярной.

Flying Nightmares 2

Eidos

Февраль 1998



С появлением моды на смешение жанров на свет появляются все новые и новые причудливые мутанты. Извините, но иначе такую игру не назвать — пускай даже идея будет абсолютно гениальной. Такой, как в Flying Nightmares 2. Решение объединить боевой симулятор и стратегическую игру, вообще говоря, вполне логично. Другое дело, как это реализовать.

Авторы FN2 выполнили свою работу блестяще. Им удалось сохранить Идею, не обидев графику. Разумеется, окончательную характеристику игре можно дать только после ее выхода, но сейчас продукция Eidos выглядит вполне вкусно. Итак, слияние жанров. Вы участвуете в боевых действиях одновременно в двух ролях — командира и рядового пилота. В качестве командующего игрок сможет планировать целые боевые операции, отслеживая в реальном времени ход сражения, вызывая подкрепление, корректируя действия артиллерии и, конечно, приглядывая за пилотами "Харриеров" и "Кобр". С другой стороны, вы всегда сможете пересесть в кабину любого выбранного вами летательного аппарата и воздействовать на происходящее напрямую — с помощью бортовых пушек и ракет.

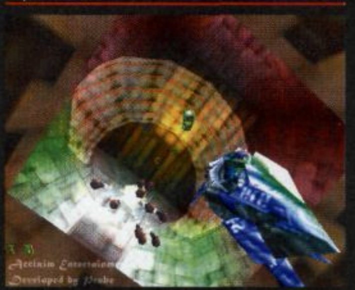
Но свою истинную прелесть игра демонстрирует лишь в сетевом режиме. В сражении могут участвовать две команды, по восемь человек в каждой. Причем один из них находится в роли постоянного командующего, а остальные выполняют его приказы. Неподражаемо! Пользуясь общей картой, ваш полководец сможет руководить действиями "живых" пилотов, то есть на ход сражения влияет человеческий фактор, решающее значение может иметь именно мастерство ваших коллег. Впрочем, вы также располагаете сухопутными и морскими AI-частями, которые участвуют в стычке, создавая реалистичный фон для сидящих за штурвалом пилотов.

Авторы игры очень гордятся "техническими" характеристиками проекта. В одной и той же сетевой баталии могут участвовать как IBM-совместимые компьютеры, так и Mac'и. По умолчанию поддерживаются большинство существующих на данный момент 3D-акселераторов.

Forsaken

Acclaim

Апрель 1998



Дело Descent'a живет и побеждает. Причем побеждает на всех фронтах: графическом, звуковом, сетевом. Acclaim уже выпустила Forsaken на приставках — дело за PC-версией.

Как ни странно, у этой трехмерной аркады с восхитительной графикой есть достаточно интересный сюжет. Земные ученые открывают тайну строения материи и в ходе первого же эксперимента устраняют всю жизнь на планете. Остается лишь защитное кольцо роботов на орбите, которое было призвано отстоять человечество от угрозы извне. Космическая лига забирает с мертвой планеты все интересные сувениры, а остальное оставляет вольным охотникам за сокровищами. Так что все действия игрока носят исключительно меркантильный характер.

Авторы постарались максимально разнообразить этапы игры — забудьте об одинаковых шахтах. Вас ждут опасности открытого космоса, воды мертвых океанов, вызывающие клаустрофобию подземные лабиринты городов. Отсюда — разнообразие монстров и большой ассортимент головоломок. Для борьбы в каждой "зоне" вам придется выработать свою тактику. Разумеется, подобная игра не может обойтись без сетевой поддержки. Как вам понравится сражение с пятнадцатью противниками в Интернете или локальной сети?

G

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Dammed

Sierra On-Line

В течение года

Относительно новая игра, о которой мы писали месяца три назад, — Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Dammed. Первые впечатления слегка разочаровывают: Quake'образный engine не сулит особых графических красот, а скриншоты обнаруживают уж слишком большую близость к сьерровской же игре прошлого года Shivers 2.

На этот раз Джейн Дженсен — бессменный автор сериала — забросила Гэйбриэла и его подружку Грейс в некую

захолустную европейскую деревушку, где живет на покое отпрыск свергнутой королевской династии. Понятно, у них там, в Европе, принцев — что собак нерезаных, это мы еще у Андерсена читали, и вечно у них проблемы. Этому, например, снится, что у него украли новорожденного сына, и он тут же посылает за детективом для расследования своих ночных кошмаров. Сон оказался в руку: ребенка действительно украли, и Гэйбриэл занялся привычным делом — расследованием преступления. Грейс тоже нашлось занятие по душе — отгадывание загадок, которых деревенька, некогда бывшая древним городом, предоставила ей немало. Игра покатилась по привычной дорожке: фамильные тайны, мистические пазлы, интриги и политические страсти...

Golgotha

Crack Dot Com

1 квартал 1998



Кто-то сказал: "Каждый сам ищет свой путь на Голгофу". Ребята из Crack Dot Com, известные своей причастностью к DOOM и Quake (в наши дни каждый, кто имел хоть какое-нибудь отношение к Q, считает своим долгом напомнить об этом как о доблести), а также к "культовой" аркаде Abuse, нашли свой, и уверенно идут по нему. Уверенно, но уж как-то слишком долго. Первые упоминания об игре в начале 1997-го вызывали нервную дрожь и ожидание чего-то великого. Демо-версия (#1) появилась летом — разработчики обещали закончить проект поздней осенью. На дворе январь 98-го, а Crack Dot Com продолжает кормить нас демо-версиями (на подходе уже шестая). Пока что происходящее напоминает рекламу Sony Handycam с престарелыми молодоженами, но, полагаем, финал будет другим.

Создатели игры одними из первых ввели в игровой мир новое понятие "3D action strategy". Графический engine от самых современных 3D action в сочетании с идеологией Command & Conquer. Игрок непосредственно участвует в боевых действиях, сидя внутри одного из танков. При желании он может "подняться над собой" и окинуть взглядом поле боя с высоты птичьего полета, отдать приказы и вновь вернуться за рычаги.

Несмотря на то что все это мы уже видели в Uprising и еще увидим в Battlezone, дождаться Golgotha следует непременно. Нас ожидает тонкий сюжет и масса заставок (сделанных, кстати, исключительно средствами 3D engine), что вовсе не характерно для подобного рода игр. Технологии — без комментариев. 24-битный цвет, текстуры 512x512, поддержка всех видов 3D-акселераторов и 3D-звук от Aureal. Ждем.

Grand Prix Legends

Sierra On-Line

Весна 1998



Sierra обращается к истокам. На этот раз к истокам "Формулы-1". Назад, в 1967 год, когда скорости были практически такими же, как сейчас, трассы гораздо более скоростными, а правила менее строгими! Иными словами, ничто не мешало гонщику разбиться вдребезги, навечно слившись с гоночным болидом.

Специально для этой игры ее разработчик, фирма Papyrus, сделала абсолютно новый графический "движок". По заявлениям самих авторов, engine идеально моделирует поведение гоночного автомобиля на трассе, допуская прокручивание колес на старте и "переклин" тормозов, отрыв от земли и беспорядочные кувырки при столкновении и вылете с дороги.

Специально для красивых катастроф Papyrus приготовила много внешних камер, позволяющих впоследствии практически с любой точки воспроизвести происшедшее, рассмотрев во всех деталях процесс деформации кузова.

Еще одно нововведение, виртуальный кокпит, пришло в Grand Prix Legends из авиасимуляторов. Дело в том, что впервые кабина гоночного болида смоделирована в честном 3D. Для чего? Во-первых, можно смотреть по сторонам, оглядываться — но это не главное. Подобное решение помогает гораздо лучше чувствовать автомобиль. На крутом скоростном повороте голова гонщика (камера) отклоняется, при ускорении немного откидывается назад, а при отрыве от земли вперед. Разумеется, в случае аварии "голова" также подается вперед, но гораздо более сильно...

Между тем новый engine от Papyrus поддерживает Rendition и 3Dfx-ускорители, позволяя игроку в определенном смысле не беспокоиться о системных требованиях игры.

Great Battles of Caesar, The

Interactive Magic

1 квартал 1998



Interactive Magic усиленно пытается заразить нас манией величия. То мы, понимаешь, Александр Македонский, то Ганнибал, а теперь вот, оказывается, Гай Юлий Цезарь. Вторую часть этого сериала, про Ганнибала, мы успешно проигнорировали — в игре не было абсолютно ничего нового, просто другие солдатики. В The Great Battles of Caesar нас, помимо очередной порции солдатиков и лекций по истории родной Земли, ждут некоторые изменения по части графического engine'а, а также долгожданные миссии, связанные с осадой и взятием различных фортификаций. Рельеф местности в третьей части наконец-то перестанет быть просто визуальным эффектом. Кстати, если вы пропустили предыдущие серии — поторопитесь, скорее всего, "Цезарем" фирма закроет тему "Великих битв" навсегда.

Grim Fandango

LucasArts

Май 1998

В этом году LucasArts собирается выпустить только один квест, но какой!

Игрушка с обычным для LucasArts странным названием Grim Fandango ни внутренне, ни внешне не похожа ни на что, созданное этой фирмой ранее. Менни Калавера — скромный коммивояжер, занятый, согласно контракту с божественным отделом смерти, переводом душ из мира живых в мир мертвых, — вдруг узнает, что его немилосердно надувают, делая выполнение контракта — и, соответственно, освобождение от этой тяжелой работы, заменившей ему Чистилище, — совершенно невозможным. Мертвый коммивояжер, конечно же, поднимается на борьбу за свои рабочие права, которые он в конце концов и отстоит с нашей активной помощью.

Сюжет хотя и не лишен юмора, но выглядит несколько мрачновато. Под стать ему и манера исполнения. Grim Fandango делается в 3D. Но что это за 3D! Вместо тщательно сглаженных и обработанных деталей художники LucasArts с гордостью демонстрируют грубые и нарочито угловатые фигуры персонажей, увенчанные к тому же вместо голов какими-то плоскими черепообразными масками. Весь антураж Царства мертвых, включая и эти самые лица-маски, заимствован из мексиканского фольклора. Сама же игра будет делаться в духе мрачного мистического триллера. Вот так собирается в очередной раз выпендриться LucasArts. И судя потому, что помогает ей в этом нелегком деле Тим Шафер, один из создателей Full Throttle и Day of the Tentacle, у нее опять получится!

Guardians: Agents of Justice

MicroProse

2 квартал 1998



Вы можете сколько угодно иронизировать над детской любовью американцев к супергероям (Superman, Batman, Fartman и т.д.), но вам не удастся избежать ее влияния, пока вы смотрите американские фильмы и играете в американские игры. Вот готовый пример — Guardians: Agents of Justice, типичная игра о супергероях. Разрабатывается создателями Master of Orion, ранее известными под именем Sim-Tex, а теперь — MicroProse-Texas. Издает игру, разумеется, MicroProse.

В Guardians буквально каждый клочок пространства будет насыщен героями. Главные действующие лица — все без исключения сверхргерои, только одни хорошие, а другие плохие. Мы, разумеется, служим силам добра, а плохих гораздо больше — целых три клана. Все они очень различаются, например Tech Lords, обосновавшиеся в Северной Америке, имеют тяжелое вооружение и броню, склонны к заме-



щению собственных органов киберимплантантами. Азиаты из Shadowyn похожи на древних ниндзя, владеют черной магией. Бывшие европейцы из Claw теперь все сплошь мутанты, генетически преобразованные в зверей.

Прежде чем непосредственно приступить к борьбе со злом, мы строим базу и нанимаем команду героев. Как и во всех играх серии X-COM, нам придется проводить здесь какое-то время. Поначалу база больше напоминает заброшенный подвал, однако со временем совершенно преображается — мы возводим здесь тренировочный центр, медицинские блоки и т.д. Главное, что каждое из уже построенных помещений можно улучшить, и, например, из простой "качалки" сделать высокотехнологическую полосу препятствий, а из госпиталя — научный центр, позволяющий клонировать убитых героев.

Сердце базы — специальный военный компьютер, который собирает стекающую со всего мира информацию о деятельности злодеев. Сначала ручеек этих данных весьма скуден и малодостоверен, однако с ростом способностей наших героев точность информации возрастает. Мы уже в состоянии не отвлекаться на мелкие происшествия, перекладывая их на плечи полиции, а заниматься исключительно серьезными преступлениями.

Первое время ваша команда добирается к месту происшествия, пользуясь простеньким самолетом, а к концу игры — исключительно пижонским телепортом. Разнообразие миссий приятно удивляет: здесь ограбления банков, налеты на военные базы и секретные институты, которые враги частенько предпринимают для пополнения своих ресурсов. Вам придется столкнуться и с побегами из заключения, похищением, налетами на базу и даже со специально подстроенными миссиями-ловушками. Всего разработчики придумали около 60 различных типов миссий. Жаль только, что сама игра также будет разбита на миссии (их будет около 45).

Сами тактические сражения очень похожи на аналогичные в X-COM. "Квазислучайная" местность в основном носит урбанистический характер, но будут и тундра, и джунгли, и даже горы. Разумеется, все здесь подвержено разрушению и тлену, так что будьте поосторожнее с подрывом стен — крыша может обрушиться вам на голову. Вид на поле боя изометрический, но, в отличие от X-COM, его можно вращать (наконец-то). Самое главное — игра идет в походовом режиме!

Но и это еще не все. Перед началом игры вам предстоит повозиться с характеристиками каждого героя. Создатели решили ограничиться 10-ю различными типажами, из которых вам надо будет выбрать только 6. Несмотря на то что каждый типаж имеет достаточно жестко заданные характеристики, кое-что сделать все-таки можно. Из более чем 70 различных сил и умений персонажей вы можете выбирать самые, на ваш взгляд, подходящие.

Игра разрабатывается уже два с половиной года, и за это время успела несколько раз поменяться. Количество героев уменьшилось, качество графики улучшилось (16 бит), появились новые возможности в области multiplayer. Подытоживая, можно сказать, что игра, определенно, достойна внимания всех поклонников X-COM. Графика выглядит несколько устаревшей, но окончательный итог можно будет подвести только весной.

Half-Life

Sierra On-Line

Апрель 1998



Создаваемый французской компанией Valve шутер на базе модификации engine'а Quake обещает быть довольно необычным. И технологически (в игре применен ряд новых решений, например скелетная анимация монстров, обеспечивающая более плавные и естественные движения), и идеологически (динамический сюжет и наличие "положительных" героев — редкость для FPS!). Разработчики ориентируются на использование 3D-ускорителей и обещают порадовать нас весьма необычной игрой. Судя по скриншотам, любимый цвет девелоперов — ядовито-зеленый. Он, кстати, хорошо сочетается с лабораторией как местом главного действия, а инопланетные существа являются неплохой темой для моделирования монстров. Инопланетников авторам показалось недостаточно, и в игру запустили еще и "плохих" спецназовцев.

Предварительные версии игры уже успели получить несколько премий на различных выставках, а по показателю количество "плоскостей на одного монстра" Half-Life метит в Книгу рекордов товарища Гиннесса — до 6000. Но самое приятное, это дата выхода — апрель'98. За полтора месяца до релиза — демоверсия.

Jagged Alliance 2

Sirtech Software

2 квартал 1998





Про Jagged Alliance 2 мы уже писали — и не раз. В одном из прошлогодних номеров публиковалось интервью с разработчиками. За это время ничего особенно нового об игре узнать не удалось, но и того, что уже известно, достаточно, чтобы бросить все дела и начать судорожно ждать JA2.

Разумеется, каждого фаната JA волнует вопрос, вернется ли в игру Иван, который так смачно говорит "Хорошо, хорошо". Официальный ответ: да. Иван вновь займет не слишком стройные ряды головорезов, но на этот раз будет изъясняться на ломанном английском. Жаль. Нам и так все было понятно.

На первый взгляд, никаких революций во второй (а точнее — уже в третьей) части игры не произойдет. Однако более внимательный анализ показывает, что весь прошлый год разработчики не зря ели свой хлеб. Графический engine полностью переделан, и теперь вид сверху сменился более красочным "изометрическим", а 320x200 и 256 цветов отправлены в дом престарелых. SVGA, Hi Color и динамическое освещение (здравствуйте, ночные миссии) — таково лицо нового JA.

Но, пожалуй, бОльшим изменениям подверглась не внешняя, а внутренняя часть игры. Тактический бой в JA и раньше по праву считался одним из самых реалистичных, но здесь создатели превзошли сами себя. Рассчитывается траектория каждой пули, учитываются свойства материалов, а посему — не прячьтесь за кустиком от АК-47, не поможет. И не стойте за товарищем, если у того нет бронежилета: товарища может пробить насквозь, и вам достанется.

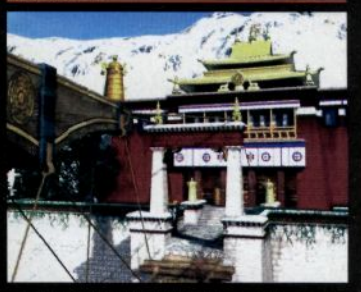
Режим игры — походовый, но возможно играть и в реальном времени. В этом случае вы непосредственно управляете только одним человеком, а об остальных заботится AI, получив от вас предварительный инструктаж. Например, вы сможете задать своим такую тактику: "Береги патроны, прикрывай товарищей, но если будет совсем худо — беги".

На "дело" выходят не более 6 человек одновременно, всего же под вашим командованием могут находиться до 20 солдат удачи. В свободное от миссий время головорезы отдыхают, учатся и учат других. До конца игры их отделяет 200 секторов (против 60 в первом JA) и множество тайн и загадок. А нас от Jagged Alliance 2 отделяет всего месяца три. Или четыре.

Journeyman Project 3, The

Broderbund

Февраль 1998



Broderbund, компания, славная своим новаторским подходом и широким размахом в деле квестостроения, пока не обнародовала своих планов на этот год, но в феврале мы будем играть в обещанную еще в начале прошлого года игру The Journeyman Project 3, продолжение сериала о приключениях "агента во времени #5" Гейджа Блэквуда. На этот раз храбрый путешественник отправится расследовать шалости времени в далеком прошлом. Как всегда, на пути героя встанет его враг — агентша #3, которая, впрочем, послужит для нас важным источником информации о древних цивилизациях экзотических миров — от буддистских монастырей в Гималаях до храмов Майя, до которых нам необходимо добраться, чтобы в конечном итоге спасти современное человечество.

King's Quest 8: Mask of Eternity

Sierra On-Line

Лето-осень 1998

King's Quest 8: Mask of Eternity в конце позапрошлого года казался венцом прогресса: полная свобода перемещений, драки, перемежающиеся с диалогами, трехмерные пазлы... Но кого теперь удивишь прошлогодней графикой, RPG-интерфейсом и возможностью побеседовать с врагами! "Сьер-

ра" это прекрасно поняла и из кожи вон лезла, пытаясь закончить игру к Рождеству '97. Не судьба. Компания только начала долгий и мучительный для такого монстра переход на трехмерные технологии. По словам продюсера Марка Зайберта, год ушел только на эксперименты и создание собственного engine'а. Сейчас работа над игрой идет полным ходом, но уже возникли сомнения, будет ли она закончена к августу 1998 года или нам придется ждать нового и, как поговаривают, последнего "Королевского квеста" до Рождества 1998.

Mask of Eternity, в общем-то, выглядит вполне рождественской игрушкой. Этакий примирившийся со всем светом, причесанный и тихий в ожидании праздничка Quake. Драки обещаны несложные, обильно разведенные паззлами и трепом, кровь по желанию игрока заменяется зеленой водичкой. Действие King's Quest: Mask of Eternity — 3D-стрелялки "по мотивам квеста" — происходит в старом добром королевстве Девентри, но теперь здесь обитают одни лишь зомби, гоблины, демоны и монстры, а все люди, за исключением нашего героя, страшным заклятием превращены в камни. Наш "Квест" заключается в том, чтобы найти пять частей разбитой "маски вечности" на семи уровнях игры, круша по ходу дела всякую подземную, болотную, горную и прочую нечисть, и собрать маску, дабы снять заклятие с соотечественников.

Liberation Day

Interactive Magic

1 квартал 1998



Помните, в начале прошлого года мы писали об игре Fallen Haven? (Кивните головой, иначе разрушится логика следующей фразы.) Так вот, Liberation Day — это ее "неофициальное" продолжение. Что бы ни говорили критики, Fallen Haven была неплохой игрушкой, ей просто недоставало качественной графики и убедительного интерфейса. Является ли год достаточным сроком для разработчиков, чтобы учесть все ошибки? Судите сами.

Если в прошлой части мы противостояли, и довольно упорно, нашествию инопланетян, то сейчас нам предстоит обратный процесс — захват целиком оккупированной планеты. Десантный корабль высаживает вас на клочок дикой земли, с минимумом сил и средств. Вы отстраиваете свою первую базу, налаживаете добычу ресурсов и военное производство. Впереди — четыре континента и 50 миссий, битком набитых Чужими. Инопланетян между прочим прибыло: теперь их аж три разновидности, со своими достоинствами и недостатками. В игре будет "70 различных типов юнитов и 79 типов зданий" (простите за статистику, но порой цифры говорят убедительнее слов). На первый взгляд, графика и интерфейс претерпели некоторые изменения — игра будет работать даже в 1024x768. Хочется, чтобы Liberation Day не стала просто расширенной версией FH, позаимствовав из первой части все ее недостатки. Всем поклонникам походовых стратегий стоит повнимательнее присмотреться к этой игрушке — выход LD не за горами.

M1 Tank Platoon 2

MicroProse

Осень 1998



Игра M1 Tank Platoon была вторым великим событием в жанре танковых симуляторов после M1 Abrams. Идея передать игроку управление не одним, а целым взводом из четырех танков, оказалась на редкость удачной и была с восторгом принята. Теперь, спустя девять (!) лет, MicroProse готовит к выходу вторую часть знаменитой игры.

На этот раз авторы воссоздают воспетый уже очень многими образ танка M1A2, который является аналогом отечественного Т-34. По "раскрученности". Так что берите свои четыре танка, взвод пехоты в поддержку — и на тренировку. Учитывая всю сложность управления сразу несколькими машинами, разработчики M1 Tank Platoon 2 подготовили целых две тренировочных кампании, которые в простой и доступной форме объяснят вам азы командования. Далее — выбор из "одиночных", генерируемых компьютером на ходу миссий, и целых кампаний. Практически везде великий и могучий M1A2 сражается против техники российского производства и, с вашей помощью, побеждает. Баталии происходят в самых неожиданных местах: в Ираке, Северной Африке, на Дальнем Востоке (да, матушка-Россия!), на Балканах и в Центральной Европе.

С точки зрения оригинальности, опять-таки очень интересен multiplayer-режим. Пока четыре игрока берут по одному танку из взвода, пятый играет роль всемогущего врага, управляя сразу всеми ресурсами противника. Причем самым замечательным оказывается именно позиция пятого игрока, который может играючи душить своих коллег, уединившихся в танках.

M.A.X. 2

Interplay

1 квартал 1998



Первый M.A.X. ожидала нелегкая судьба. Игра вышла слишком поздно и попала в разряд C&C-клонов, и в то же время слишком рано, в период, когда слово "клон" еще было ругательным. Последовавший за M.A.X. обвал RTS самого похабного качества сделал всех менее разборчивыми, но, увы, о M.A.X. уже забыли.

Сегодня перед создателями продолжения стоит и вовсе сложнейшая задача: каким должен быть M.A.X. 2, чтобы его заметили на фоне TA и Age of Empires? Большим и красивым, ответим мы за Interplay. Перечисление всех наворотов заняло бы не одну полосу, и мы опустим их за недостатком площади. Попытки разработчиков угодить и нашим, и вашим, предусмотреть каждую деталь, выглядят очень трогательно, но, к сожалению, им не достает главного — оригинальности. С одной стороны, M.A.X. 2 собирается бить своих фанатов разнообразием. Восемь кланов, сотня с лишним юнитов и строений. Сумасшедшее количество апгрейдов. С другой стороны — идет атака на все слои играющего населения. Игра будет работать и в реальном времени, и по ходам, и в некоем "компромиссном" режиме.

Следующая линия фронта — красота. High Color, "трехмерный" рельеф (используется "parallax scrolling", при котором более высокие части рельефа движутся быстрее, создавая иллюзию трехмерности). Юниты плоские, но умеют меняться в размерах при приближении/удалении, что тоже "создает иллюзию". Интерфейс — как и в первой части, на уровне. Редактор миссий, multiplayer'ы всех видов и наименований. В общем, M.A.X. 2 мы встречаем настороженно. Кричать "Ура, наконец-то!" уже не хочется, но и кидаться камнями вроде бы не за что. Определимся на месте.

Max Payne

3D Realms

Осень-зима 1998

Еще одна 3D-игра, завязанная на стрельбе (разработчик Remedy). Но ни в коем случае не шутер, на это определение горячие финские разработчики сильно обижаются. Жанр игры далеко уходит от канонов FPS. Во-первых, камера показывает красавца-полицейского во весь рост. Во-вторых, в игре будут встречаться "положительные" и "нейтральные" NPC, с которыми придется мирно беседовать. Главгерою предстоит фактически в одиночку бороться со всесильной нью-йоркской мафией. По утверждениям создателей, врагами будут и простые "быки", и хитрые мафиозные боссы, и "плохие полицейские", и даже продажные политики. А когда сражаешься с политиканами, шотган не поможет.

Следствием подобного серьезного положения вещей являются: нелинейный, неоднозначный, но очень сложный сюжет, необходимость шевелить мозгами и нетрадиционная система миссий (авторы предпочитают термин "ситуация"), заменяющая привычные "уровни" и "карты". Проект весьма амбициозный и очень-очень секретный (что, впрочем, не помешало нам взять в прошлом году у разработчиков интервью!). Доказанным фактом можно считать лишь обязательность 3D-ускорителя.

Might and Magic VI: The Mandate of Heaven

New World Computing

Март 1998



Кажется, прошло очень много времени с момента выхода последней "классической" CRPG. Wizardry, Bard's Tale, Might & Magic, Eye of the



Beholder — эти названия помнят в основном старожилы. Тем приятнее выглядит известие, что New World Computing вдруг загорелась идеей продолжить свою нетленную серию M&M. В 1998 году нас ожидает шестая часть игры, названная Mandate of Heaven (суть право семьи на обладание волшебной страной Might & Magic). Нынешний властелин королевства бесследно исчезает, и у вашей партии есть лишь немного времени, чтобы объяснить его отсутствие и найти самого Роланда.

Might & Magic изо всех сил пытается идти в ногу с прогрессом: новая часть RPG будет обладать отличным трехмерным ландшафтом, а игра сможет идти как в походовом, так и в real-time-режиме. Сами авторы сравнивают свой engine с "движком" Magic Carpet — в игре можно даже летать. Более того, игра становится значительно сложнее в режиме реального времени. Монстры снова заселяются *в уже очищенные вами подземелья*, ваши сокровища тащит кто-то другой, а нужный вам человек как раз в это время находится на другом конце королевства — в командировке.

С другой стороны, авторы изо всех сил стараются сохранить характерную атмосферу "классической" Might & Magic. Огромные открытые пространства, большая партия, члены которой могут приходить и уходить, и, наконец, впечатляющее количество монстров, оружия и заклинаний. Multiplayer-режим пока не предусматривается — придется ждать Might & Magic Online. Благо, что она не за горами.

Of Light and Darkness: The Prophecy

Interplay

Весна-лето 1998



Of Light and Darkness: The Prophecy — игрушка с размахом! 3D в реальном времени, графика известного французского художника Жиля Брювеля, крутейший engine и весьма запутанный сюжет.

Раз в тысячу лет у человечества, оказывается, возникает шанс напрямую поучаствовать в борьбе Света и Тьмы (читай: Добра со Злом). Открываются таинственные ворота, абсолютная парочка сцепляется... и зависает в клинче, поскольку шансы примерно равны.

Шесть раз человечество профукало возможность помочь "нашим" и прекратить свои вечные страдания. Грядет Седьмое тысячелетие, и теперь в игру вступает наш герой. Его задача — на четырех уровнях игры победить 28 обремененных смертными грехами призраков, сопровождающих главного злодея. И не надейтесь, стрелять не придется! Вместо этого, как в каком-нибудь полицейском симуляторе, мы будем на основании вещественных доказательств в виде принадлежащих призракам предметов угадывать, какой именно грех совершил наш противник.

При этом у игры будут исключительные для квеста возможности повторной игры. Освещение, предметы, механизмы и даже 51 персонаж будут "сгенерированы по принципу случайности", добавьте к этому 10 возмож*ных концовок в зависимости от ваших* успехов в борьбе со злом и реальное время действия — и вы поймете, что такая игра, возможно, просто неисчерпаема. А вот будет ли она по-настоящему интересной, мы узнаем только в середине этого года.

Outwars

Microsoft

2 квартал 1998



Вновь Action-Adventure. Вновь космос. Вновь герой является морским пехотинцем (космическим, елы-палы). Но уже командиром небольшого (в начале игры — семь человек) отряда. Для каждой миссии выбирается компактная боеспособная команда — и вперед, в драку с инопланетной гнусью. В процессе игры можно переключаться между членами команды (задействуя камеру "от первого лица"), слушая при этом отчеты соратников по оружию. Однако способность к самостоятельным действиям развита не слишком сильно, и вам предстоит весьма жесткий action, хотя при этом, кажется, придется разрываться, перескакивая с одного принципиального боя на другой.

По утверждению создателей из SingleTrack, игра "нагружена" довольно сложной (и важной) динамической сюжетной линией. Небоеспособные группы поддержки (ученые, технологи, рабочие), обитающие на базах, чью защиту обеспечивает ваш отряд, на основании собранной вами в баталиях информации разрабатывают все новые и новые средства борьбы с пришельцами.

Стычки могут происходить как на открытой местности, так и в закрытых помещениях. Каждый морпех способен бегать, плавать, а при наличии специального ранца — даже летать. Вооружение, доступное команде, изменяется от миссии к миссии. Так что игра обещает быть весьма интересной.

Ну а если вам надоело переключаться между членами команды — позовите друзей и сразитесь в сетевой co-operative...

Panzer Commander

SSI

Осень 1998

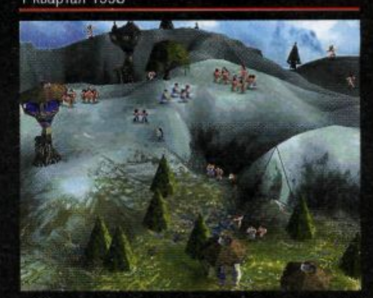
На нас накатилась очередная волна танковых симуляторов. Быт воина-танкиста воссоздается во всевозможные времена — от Второй мировой вплоть до наших дней. Примечательно, что в этом году выйдет сразу несколько танковых симуляторов именно о Второй мировой войне. Даже их названия во многом похожи.

Одной из фирм, решивших порадовать заядлых танкистов свежим хитом, оказалась исконно стратегическая SSI. Ее вариант игры называется Panzer Commander. Несмотря на стратегическое название игры и аналогичные пристрастия фирмы-изготовителя, Panzer Commander выглядит вполне нормальным симулятором. Выбрав понравившуюся сторону (русские в войне, конечно, не участвовали), вы получаете набор из пары-тройки десятков заданий. Графика должна быть красивой, модели вражеских танков деформируемыми, а хаты и хижины аборигенов, за которыми так любит прятаться вражеская пехота с фаустпатронами, разрушаемыми. Основной калибр танка способен перегреваться, а неосторожно подцепленная мина может разорвать гусеницу и полностью парализовать ваш железный ящик с пушкой. К слову о ландшафте: он присутствует во всех вариантах — от песков Африки до горных районов... чумазой России. По мнению американцев, все районы нашей необъятной родины весьма холмисты и дики. Кстати, от характера ландшафта будет зависеть скорость и маневренность танка. По крайней мере таковы обещания SSI. С течением времени вы сможете собственноручно расставлять перед началом боя резервные войска, которые помогут вам в трудную минуту. К сожалению, это не означает, что вы сможете "перепрыгивать" из одного танка в другой. Резервами будет командовать исключительно компьютер.

Populous: The Third Coming

Bullfrog/EA

1 квартал 1998



Одна из самый ожидаемых нами RTS начала года, Populous 3, будет одновременно революционной и при этом очень консервативной игрой. Консервативной потому, что идее "симулятора господа Бога" в 1998-м стукнет уже девятый год. Bullfrog претендует на звание изобретателя этой системы, хотя есть отдельные товарищи, утверждающие, что лавры принадлежат Maxis. Как бы то ни было, в третьей части игры старые фанаты увидят привычный набор сил и средств. Бог, то бишь вы, воюет с подобными себе за контроль над миром руками несчастных местных жителей. Промежуточное звено между вами и верующими — шаман, не без вашей помощи являющий чудеса и жестоко наказывающий отступников. Эта красивая идея приобретет в 1998 году не менее роскошное выражение: за Bullfrog прочно закрепилась репутация революционеров в области графических технологий.

Populous наших дней будет полностью и безоговорочно трехмерен. Тактический вид будет выполнен на уровне Magic Carpet. Вы сможете перемещать камеру и менять увеличение по своему желанию, как, например, в Myth. Правда, как и в Myth, все действующие лица будут плоскими спрайтами. Это не страшно, зато их будет куда больше. Второй вид — "из космоса". Поле битвы — целая планета, ни больше ни меньше. Из трехмерного "движка" Bullfrog собираются выжать все соки: динамическое освещение и тени, графика вплоть до 1280x1024 (не плачьте, 320x200 тоже есть!) и разные 3D-эффекты, например изменение



рельефа под действием землетрясений и прочих разрушительных сил. Хочется верить, что разработчики не обойдут вниманием владельцев 3Dfx. Ждать осталось недолго, и, полагаем, "Третье пришествие" понравится нам так же, как и два предыдущих.

Prey

3D Realms/GT Interactive

3 квартал 1998



Идеологический долгострой с собственной философией, поддерживаемый армией квакеров, с неопределенной пока датой выхода. Сюжет игры замысловат: приключения индейца-апача, неизвестным никому способом перенесенного в неведомое место в глубоком космосе. Причем не просто обитаемое, а являющееся театром активных военных действий между четырьмя цивилизациями.

Поскольку 3D-шутеры находятся непосредственно на линии фронта войны за самую лучшую графику, главным декларированным достоинством Prey является Portal Technology — engine и конструкция уровней. Кроме традиционных добродетелей, без которых не рекламируется ни один современный engine (только 16-битный цвет, цветное динамическое освещение с учетом отражения, динамические же тени, 9 уровней MIP-mapping'а), Portal Technology отличается уникальной геометрией. Разработчики игры отказались от BSP-технологии (описывающей геометрию в таких играх, как Quake или Unreal) и создали свою собственную "науку", позволяющую делать уровни, не соответствующие "нормальным" представлениям о пространстве. Например мастерить помещения, чьи внутренние размеры будут гораздо больше внешних.

Не вызывает сомнения, что такой подход позволит получить на выходе нечто оригинальное. В игре применены и некоторые другие технологии, громко звучащие в мире 3D-графики, например скелетная анимация для монстров.

Проект сопровождается оглушительными заявлениями, массой слухов, но очень небольшим количеством реальной информации. За полгода, прошедшие с тех пор, как наш журнал последний раз писал о Prey, стал известен лишь один абсолютно достоверный факт: музыку к игре будет сочинять группа KMFDM. Другой достоверный факт должен добить тех, кто до сих пор играет в software-версию Quake: Prey будет работать ТОЛЬКО при наличии 3D-ускорителя.

Quest for Glory 5: Dragon Fire

Sierra On-Line

Зима 1998



Quest for Glory 5: Dragon Fire — тоже не совсем квест. Это что-то вроде RPG, но несколько вяловатой, так что обозревать ее наверняка придется именно квестовому отделу. Задача героя — подавить смуту, начавшуюся в городе Силмарии после смерти старого правителя. Делать это придется, как вы уже догадались, при помощи меча и заклинаний, сражаясь на арене (и за ее пределами) с горгульями, гидрами и прочей древнегреческой нечистью. Пазлы сводятся к DOOM'оподобным вопросам "как открыть дверку" и RPG-проблемам типа "каким заклинанием шарахнуть". Зато поддерживается многопользовательский режим, к тому же в нее можно импортировать персонажи из предыдущих серий игры. Вот такой квест мы увидим совсем скоро.

Rebellion

LucasArts

1 квартал 1998



LucasArts в самом ближайшем будущем собирается осчастливить мир своей версией стратегии в реальном времени. В этой фразе смущает только то, что ее с уверенностью можно было произнести (что и было сделано) ровно год назад. Выпуск игры задерживается, по каким причинам, с какими целями — нам неведомо. Вряд ли стоит говорить о том, что за основу Rebellion будет взят бессмертный (а скорее — мумифицированный) сюжет "Звездных войн". Действие разворачивается сразу после того, как повстанцы подорвали к чертовой бабушке Звезду смерти. Игрок может либо попытаться закрепить успех последователей Люка, либо восстановить подпорченное реноме Темных сил.

Независимо от вашего выбора, путь к окончательной победе будет долог и тернист. От сотни до двух различных планет, что определяется выбранной сложностью, превратятся на время в поле битвы между добром и злом. Каждая планета — это дополнительная ступенька к победе, но далеко не всякая из них готова уступить вам власть за красивые глаза. Дипломатия или грубая сила — решать вам, здесь все приемы хороши.

Rebellion будет идти в реальном времени, но и не думайте сравнивать ее с каким-либо из C&C-клонов. Скорее всего, мы увидим что-нибудь в неторопливом стиле Pax Imperia 2 или Reunion. Сама игра будет разделена на две основных части. На стратегическом этапе мы занимаемся распределением сил на орбитах планет, подготовкой операций и разведкой космического пространства. В этом нелегком деле (200 планет!) нам помогут друзья человека — роботы. Полагаем, вы догадываетесь, какие.

Тактический этап игры активизируется, когда флоты противников встречаются в одной точке. Сражений на планетах в Rebellion не будет, так что рассчитывайте только на воздушные бои. Схватки будут проходить в реальном времени, и самые масштабные битвы могут занять около 20 минут. Тот, кто не чувствует в себе силы играть в X-Wing vs Tie Fighter, может нажать кнопочку Auto и ознакомиться с конечным результатом.

Интересная особенность Rebellion, которой мы еще не встречали ни в одной "глобальной космической", — это акцент на героях. Трудностей с подбором героев, как вы понимаете, LucasArts не испытывает: в распоряжение главнокомандующих поступают 55 популярных личностей. Любую из них можно задействовать в операциях, но при этом стоит обратить внимание на послужной список деятеля. Например, если вам предстоит тонкий дипломатический разговор с хозяевами одной из планет, лучше отправить на это дело лидера Альянса Mon Mothma. Однако именно в силу своей утонченности, Mon Mothma является весьма легкой добычей для похищения. Впрочем, никогда не поздно снарядить спасательную экспедицию под командованием Харрисона Форда.

Победа в Rebellion не обязательно означает тотальное уничтожение противников вместе с родственниками вплоть до седьмого колена. Для виктории альянса достаточно захватить Дарт Вейдера, Императора и оккупировать имперскую столицу Coruscant. Впрочем, "достаточно" — это, очевидно, не то слово. Можете попытаться — так будет вернее.

Итак, мы ждем Rebellion в первом квартале нынешнего года. Опять.

Red Jack: Revenge of the Brethren

THQ

Лето 1998



Сладенькая рождественская история приключилась с фирмой Cyberflix. Как помнят наши читатели, эта крошечная компания, делающая одни только квесты (последний из них, Titanic: Adventure Out of Time, стал одной из лучших игр 1996 года), лишилась издателя и спонсора в одном лице, когда разорилась фирма GTE Interactive. Долгие скитания сиротки Cyberflix от одного издателя к другому (фирма побывала даже в желудке всеядной "Сьерры"), кажется, благополучно завершились к Рождеству. Новую игру Red Jack: Revenge of the Brethren летом этого года (почти на год позже обещанного срока) издаст весьма серьезная компания THQ.

Red Jack: Revenge of the Brethren — история про кровожадных пиратов 18 века, и мы в ней будем играть роль Николаса Дава — нового Джима Хиггинса, только без карты Острова сокровищ, что, впрочем, не освободит нас от назойливого внимания их искателей.

Что общего у нас с пиратами и с их давно умершим вожаком Red Jack'ом? За что хочет сжить нас со света красноглазый незнакомец в черном? Почему неподалеку от нашей мирной деревеньки вдруг оказался пиратский корабль? На все эти вопросы нам придется искать ответы, плавая по южным морям в дружной пиратской компании и перерывая Ямайку в поисках легендарных сокровищ. На этом славном пути нас ждут любовь, предательство, сражения и, само собой, сокровища старого Red Jack'a.

Red Jack: Revenge of the Brethren сильно отличается от знаменитого "Титаника". Вместо мрачноватого, изящного и скрупулезного историзма нас ждет яркий, веселый, целиком трехмерный мир безо всякой претензии на реалистичность — большая, надо сказать, редкость среди поголовно мрачных и мистических игрушек этого года.

Return to Krondor

Sierra On-Line

Осень 1998



Не хочется сравнивать, но судьба Return to Krondor очень похожа на участь Battlecruiser 3000AD. Кажется, что эта RPG находится в разработке уже целую вечность. К тому же коварная судьба посмеялась над гордым мистером Feist'ом. Компания 7th Level пошла с молотка, и ее отделение, PyroTechnix, было куплено все той же Sierra. Таким образом, Sierra вернула себе права на использование мира серии Riftwar Saga.

Return to Krondor сильно отличается от предыдущей разработки Feist'a, Betrayal at Krondor. Тем не менее авторы игры обещают не менее революционный продукт. Во-первых, в смысле графики. Учитывая, что за качество сюжета можно не беспокоиться, разработчики потратили немало времени над созданием великолепной SVGA. Каждый шаг, каждое движение персонажей и монстров тщательно смоделировано, все они обладают уникальными атаками и характерным, узнаваемым стилем. Заклинания теперь делятся на доступные магам и priest'ам, а личные параметры героев модифицируются благодаря распределению experience-очков. Интересно, что из BaK позаимствованы любимые сундуки с сокровищами. Процесс их взлома стал еще более сложным: теперь вам придется изучить более двадцати типов ловушек, а некоторые особенно вредные ларцы будут содержать целых три степени защиты.

Riot: Mobile Armor

Monolith

2 квартал 1998



Шутер, разрабатываемый создателями Blood на основе совместного с Microsoft "движка" DirectEngine. О сюжете игры довольно много писалось, достаточно скупо перечислить основные тезисы: Япония (и псевдояпонский стиль игры в целом), спецкостюмы, борьба с террористами...

Из-за спецкостюмов (собственно mobile armor) все персонажи игры похожи на роботов из дешевых японских мультиков. Но игра должна быть интересной хотя бы тем, что применена технология motion capture для создания движений персонажей. Кроме того, engine поддерживает огромное количество спецэффектов (как связанных с освещением, так и некоторых других), тщательную детализацию всех объектов, сложную структуру миссий и уровней. И, разумеется, всевозможные виды многопользовательской игры.

Settlers 3

Blue Byte

4 квартал 1998



Первые Settlers радовали глаз своей графикой. Вторые — заставляли на время забыть о необходимости подпитывать мозг кислородом. Что будет с нами при взгляде на третьи? Ответ на этот вопрос вы можете получить, внимательно осмотрев картинку. Помимо улучшенной графики и интерфейса, игроков ожидает немало сюрпризов. Каких именно? К чему торопиться? Игра выйдет лишь в последнем квартале 1998 года. И если ее графический engine находится в такой "форме" уже сейчас, подозреваем, это будет отнюдь не грустно.

Siege

Infogrames/Telstar

1 квартал 1998



Очень любопытная игра, которая вот-вот порадует мир своим появлением, относится к "спорному", промежуточному жанру 3D action-strategy. Подобно Uprising или Battlezone, действие Siege проходит в полноценном 3D-мире, в котором все и вся, включая действующих лиц, выполнено из полигонов и покрыто веселенькими текстурами. В отличие от футуристического Uprising, Siege отправляет нас в 14 век, во времена бесстрашных рыцарей, тупых крестьян и каменных замков.

Замки эти, кстати, и будут являться центральной темой игры. Выбрав сторону, игрокам придется либо оборонять, либо осаждать неприступные укрепления, коих в игре припасено великое множество. Главнокомандующий в вашем лице может вести общее руководство со стороны, либо, при необходимости, "вселиться" в любого из действующих лиц и самолично попытаться подстрелить пару-тройку нападающих/обороняющихся. Под вашим командованием в начале игры находится горстка необученных солдат, которая при правильном поведении со временем превращается в прекрасно вымуштрованную армию в 100 единиц и больше. Трехмерных единиц! К лучникам, копьеносцам и всадникам в процессе игры присоединятся механические средства — всяческие катапульты, осадные башни и, очевидно, котлы с "3D-горячей смолой". Не знаем, можно ли вселиться в катапульту и немного пострелять, но .EXE будущее игры, особенно в свете 3Dfx, представляется весьма радужным.

SimCity 3000

Maxis

1 квартал 1998

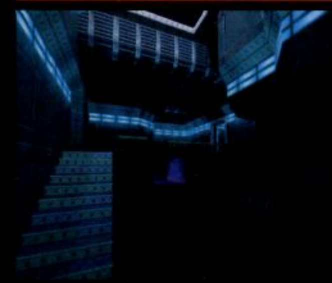
Посмотрите на этих людей. Чем, по-вашему, они заняты? Правильно, позируют для фотографа. А в свободное от съемок время в поте лица трудятся над самым крутым в мире симулятором современного города — SimCity 3000. Целая армия, верно? Без такого количества народа просто не обойтись, ведь по сложности и разнообразию игра собирается затмить своих предшественников и ближайших конкурентов. Настоящий 3D-мир, система "симулятор в симуляторе", опрос общественного мнения и сотни новых зданий — все это ждет нас уже очень скоро. Остается только пожелать, чтобы путешествия по улицам родного города не превращались в кошмар из-за нерационального использования аппаратной 3D-акселерации, как это случилось в The Streets of SimCity.



SIN

Ritual

Март 1998



Один из многих. В наступившем году нас ожидает целое семейство 3D shooter'ов, большая часть которых сделана на Quake engine'. SIN от Ritual не исключение. Впрочем, конкуренция не смущает авторов игры — они вполне уверены в своем детище. Действительно, у SIN есть все необходимое для успеха: графика, сюжет, динамичная структура миссий и отлично исполненный интерактивный мир.

В 2087 году в городе Freeport появился новый наркотик, названный U4. Помимо мгновенной зависимости препарат вызывал мутацию генов, что не замедлило сказаться на обстановке в городе. Игроку предстоит найти источник смертельной опасности для населения и уничтожить его.

Виновницей подобного веселья оказалась некая Elexis SINclair, специалист по генетике. Открыв препарат, способный изменять структуру генов, предприимчивая девушка решила исследовать его возможности. К сожалению, добровольцев для опытов не хватало. Поэтому умная девочка просто соединила свое вещество с наскоро сделанным наркотиком. Люди, подвергшиеся действию мутации, также испытывали необыкновенную потребность в U4. Так что вскоре девица имела в своем распоряжении целую армию мутантов.

Дальнейшее развитие событий целиком и полностью зависит от игрока. Игра построена на принципе миссий, связанных в единую кампанию, — как ни непривычно это звучит. Всего в SIN около 30 заданий, но одни пройдут игру за 23 миссии, а другие за 25 или даже 27. Финальный мультик также варьируется. Как досадно одолеть двадцать с лишним заданий и проиграть! В игре нашлось место для почти квестовых задачек, почти RPG-приключений и стопроцентного action'a.



SIN разрабатывается на основе "движка" Quake 1. Но это не значит, что игра будет напоминать родителя внешне. Помимо нового кода из Q2 спецы Ritual дополнили исходный код своим собственным, добавив colored lighting, улучшив физику в игре. "Средний" монстр в SIN состоит примерно из 500-700 плоскостей. Боссы могут позволить себе роскошь в 1500 или даже больше.

Многопользовательский режим игры по модему, в локальной сети и Интернете гарантируется.

Soldiers at War

SSI

1 квартал 1998



Те, кому нравились Jagged Alliance и Wages of War, возможно, оценят "слово SSI" в этом жанре. Разработчики решили особенно не напрягаться с придумыванием сюжета и выбрали за основу реальные исторические события — конец Второй мировой. Игроки еще раз (а может быть, в который раз) пройдут дорогами участников D-Day и прочих славных операций.

Бой будет идти исключительно в походовом режиме, а графика указывает на некоторую консервативность, если не сказать, отсталость создателей. Изометрическая проекция с тайлами а-ля X-COM в наши дни смотрится уже не так прогрессивно, как несколько лет назад, но пара тузов в рукаве у Soldiers at War все-таки найдется.

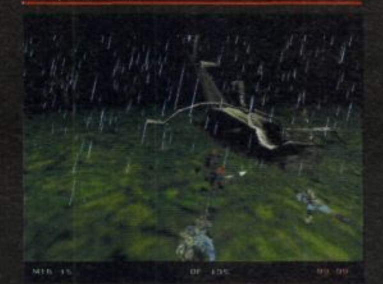
Разработчики обещают полный и исторически корректный набор вооружения тех времен, начиная с десантных ножей и заканчивая огнеметами и фаустпатронами. Наши солдаты, а мы имеем возможность выбирать из более чем 60 добровольцев, по первому требованию начнут ползать, бегать, прыгать, вышибать двери и даже метать ножи. Любой из бойцов имеет свои, уникальные параметры, которые к тому же растут с опытом.

Помимо кампании, объединяющей несколько десятков миссий, вы найдете 15 дополнительных миссий для multiplayer (до 4-х человек через Интернет или по модему), а также "чрезвычайно мощный" редактор уровней, позволяющий создавать новые миссии как для multiplayer, так и для соло-игр. Картинки из игры внушают оптимизм, но остается неясным принципиальный момент: можно ли будет разрушать окружающие объекты, как в X-COM. Если да, то вся редакция .EXE подписывается.

Spec Ops — U.S. Army Rangers

BMG

1 квартал 1998



Симулятор спецназовца на новом engine'e Viper. Симулятор от Zombie не нагружен стратегическими деталями, но отличается скрупулезным реализмом: строения, вооружение, боевая техника моделируются по подлинным чертежам или фотографиям (вероятно, из дембельских альбомов спецназовцев), а движения создаются с использованием motion capture. Engine должен порадовать нас эффектами погоды, сменой времени дня и ночи, динамическим освещением. Новинка появится в продаже в конце первого квартала. Возможно.

Starship Titanic

Simon & Shuster

Лето 1998

Самый мощный, самый большой, самый красивый для своего времени корабль (космический) Titanic отправляется в свой первый вояж, и... Ни за что не догадаетесь!

Терпит страшную катастрофу и врезается прямо в ваш дом, когда вы мирно смотрите программу "Time". Жуткая история! Мало того, что вам обломали тихий вечер — вы к тому же окажетесь на борту злосчастного космолета, среди самых невероятных созданий, и не вернетесь назад, пока не распутаете весь безобразный клубок заговоров, амбиций, халатности и прочей дребедени, обычно лежащей в основе больших катастроф.

Крушение космического "Титаника" ознаменовало собой радостное событие — в мир компьютерных игр вернулся знаменитый американский фантаст, автор монументального труда The Hitch Hiker's guide to the Galaxy Дуглас Адамс. Мы говорим "вернулся", потому что много лет назад Дуглас Адамс уже делал компьютерные игрушки, работая с легендарным "Инфокомом". С тех пор текстовые квесты исчезли, а их создатель ушел в большую литературу. И вот они опять встретились: Адамс, компьютерные игры и текстовый интерфейс. Да, новая и к тому же снабженная великолепной трехмерной графикой игра Starship Titanic будет отличаться от своих собратьев не только навороченным сюжетом, но и самым что ни на есть текстовым интерфейсом — конечно, существенно переработанным и расширенным по сравнению с инфокомовскими прототипами. Вводя слова с клавиатуры, мы сможем беседовать почти на любые темы с каждым из обитателей космического корабля.

Нет ничего удивительного в том, что публиковать этот почти литературный шедевр взялась фирма Simon & Shuster, представляющая одно из самых знаменитых издательств мира. Уже в феврале этого года мы узнаем, удастся ли Адамсу реформировать жанр квестов или его высоколобое творение ждет судьба печально знаменитого The Last Express. Ведь Адамс, как и создатель этого непризнанного шедевра, делает игру на собственные честно заработанные литературными трудами денежки.

Star Trek: Secret of Vulcan Fury

Interplay

Весна-лето 1998



К середине года Interplay грозится порадовать нас очередным воплощением "Стартрека": игрой Star Trek: Secret of Vulcan Fury. На этот раз нам придется вмешаться в дела далекой и загадочной планеты Вулкан. Две тысячи лет назад, во время кровопролитной гражданской войны, некая могущественная сила помогла правительственным войскам подавить выступление мятежников, казалось, уже увенчавшееся победой. Бунтовщики бежали на другую планету и основали там новое государство, отличавшееся крайней воинственностью.

Прошло две тысячи лет, времена давней вражды миновали, и беглецы решили присоединиться к галактической федерации. На родину предков, планету Вулкан, они направляют своего посла, одержимого идеей воссоединения и возвращения к корням. Но далеко не все соотечественники разделяют его пацифистские взгляды. Многим из них не терпится наконец завладеть таинственной силой, охраняющей планету. Вскоре посла убивают, и теперь от расследования его гибели зависит не только мир на планете, но и судьба всей федерации.

В шести эпизодах игры нам придется играть за шестерых членов команды земного звездолета, расследующих это преступление. Все главные персонажи выполнены в 3D с тщательнейшим портретным сходством с героями телесериала, от которых они позаимствовали не только лица, но и мимику и жесты. Сценарий игры написан Д.Фонтаной, сценаристом оригинального "Стартрека".

Tex Murphy: Overseer

Access Software

Январь-февраль 1998



В самом начале нынешнего года Access Software собирается выпустить очередную серию приключений частного детектива Текса Мерфи — Tex Murphy: Overseer. Действие новой игры начинается в 2043 году, через год после событий, описанных в предыдущей игре — Pandora Directive. Текс Мерфи вспоминает о том, как шесть лет назад он начал карьеру частного детектива с расследования смерти некоего невропатолога, якобы покончившего жизнь самоубийством, прыгнув с моста "Золотые ворота". Занявшись этим делом, Текс (и мы вместе с ним) исколесит добрую половину Америки, наживет себе смертельных врагов и превратится из прекраснодушного мечтателя в прожженного циника, которого мы знаем по предыдущей игре.

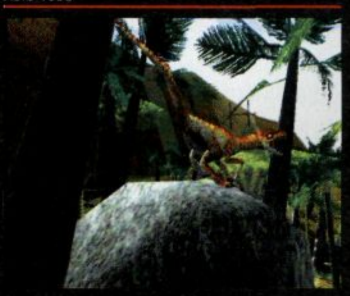
Как и Pandora Directive, новая игра предложит нам два уровня сложности, обширную систему подсказок и несколько разных концовок, но будет существенно короче предыдущей серии. Первоначально планировалось издать Overseer на одном DVD-диске, который позволял записать игру размера "Пандоры" с качеством картинки и звука, не уступающим телевизионному. Хотя теперь уже ясно, что игра выйдет в свет на CD, Tex Murphy: Overseer, скорее всего, будет отличаться от своих собратьев в лучшую сторону высоким качеством видео и в худшую — сокращенным игровым временем.



Trespasser: Jurassic Park

DreamWorks

Лето 1998



Кажется, DreamWorks впервые удастся то, к чему сейчас стремится большинство создателей квестов и стрелялок, — объединить в одной игре динамизм Quake с жизненными реалиями обычной адвенчуры. Новая игра по мотивам фильма "Парк Юрского периода. Затерянный мир" под названием Trespasser: Jurassic Park основана на идее взаимодействия компьютерного героя с реальным физическим миром.

Единственная оставшаяся в живых пассажирка самолета, разбившегося над необитаемым островом, полном одичавших динозавров, наша героиня по имени Энн, бродит по лесам, горам и долинам, отбивается от хищников и (само собой) пытается выбраться из этого опасного мира.

Вместо отгадывания загадок, сочиненных коварным сценаристом, или безостановочной стрельбы по живым мишеням из оружия с бесконечным магазином, нам придется адекватно реагировать на различные природные явления, включая нападения тех самых динозавров. При этом реагировать мы будем несколькими способами. При виде зверя хитрый сможет наставить ловушек, храбрый — пойти на него с голыми руками или с предварительно выкорчеванной лесиной, трусливый — спрятаться.

Да и сами "живые" динозавры, в отличие от "неживых" монстров, вовсе не так сосредоточены на убийстве первого забредшего в их царство человека. "Искусственный интеллект" позволяет им испытывать самые разные чувства — от голода и жажды до страха и любопытства, объектом которых вовсе не обязательно окажется наша героиня.

Насколько реальна компьютерная модель поведения динозавра, мы узнаем не раньше лета этого года, но выглядят эти монстры просто замечательно! Мы бы даже сказали, лучше, чем в фильме.

Tribal Rage

TalonSoft

2 квартал 1998

Вот это заявка, так заявка! TalonSoft сподобилась сделать свою RTS. Фирма, известная самыми занудными в мире wargame'ами, вдруг решила попробовать себя в новом амплуа. Будет ли Tribal Rage, а именно так называется C&C-клон от TalonSoft, таким же скучным, как и все прочее? По сюжету — вряд ли. Дело происходит в не слишком отдаленном будущем. Легкий киберпанк, эстетика "Сумасшедшего Макса", неизменный постапокалипсис. Действующие лица — сплошь свои люди: байкеры, киборги, амазонки, бывшие копы, сатанисты и бессмертные водители "длинномерных транспортных средств".



Вы выбираете один из кланов и на протяжении нескольких десятков миссий объясняете прочим, почему им не стоит жить. Играть можно как в отдельные сценарии, вроде "байкеры против копов", так и в полноценную кампанию. Разработчики хвастаются особым подходом: каждый раз миссии в составе кампании будут другими. Возможно, это продлит жизненный путь игры, но ненадолго: сомнительно, что весной этого года кто-то обратит внимание на игру технологического уровня двухлетней давности. Впрочем, зачем загадывать? У TalonSoft, несомненно, другое мнение: на CD с игрой будет поставляться редактор миссий, а также редактор кланов (!), позволяющий вам самостоятельно пополнить парад уродцев новыми экземплярами. В дальнейших планах уже значится выпуск add-on'а с новыми племенами.

Ultima IX: Ascension

Origin

Осень-зима 1998



Игра для Аватаров, ищущих уединения. Если вас утомили воры, таскающие золото из кармана, или PK, поджидающие честного игрока у входа в подземелье, подождите нынешней весны. Ultima IX, завершение Guardian-трилогии, уже на подходе. Будет ли она последней "Ультимой"? Неизвестно. Хотя UO2 уже в работе.

Как обычно в таких случаях, авторы игры обещают преумножение буквально всего: монстров, магии, сюжета. Обновленный графический "движок", работающий в шестнадцатибитной палитре, реальная физика в игре и постоянно меняющийся мир. Новая система квестов включает в себя интерактивные моменты: вместо того чтобы просто услышать о задании в разговоре, вы можете стать участником происходящего и на ходу принять решение: помочь или нет, спасти или убить. Вполне возможно, что ключевые "интерактивные" моменты будут сопровождаться мультипликацией.

Следующее заявление одного из руководителей проекта Ultima IX достаточно сенсационно. Уже создавший репутацию волка-одиночки Avatar может снова обрести компанию соратников. Что может здорово помочь в многочисленных баталиях.

Ultim@te Race Pro

Kalipso

1 квартал 1998

Игра, традиционно развивавшаяся вместе с 3D-ускорителями PoverVR (первые две версии игры соответствовали модификациям этого ускорителя), наконец-то вышла за рамки "продукта, поставляющегося в коробке с платой". Версия Pro подверглась существенным переработкам и теперь поддерживает все Direct3D-ускорители, включая, разумеется, и 3Dfx. Цель честолюбивых создателей — 70 fps (!).

Кроме того, речь идет о полной визуализации любых повреждений автомобиля, моделировании погодных условий (туман, дождь), смене времени дня по ходу гонки, анимированных задниках. Плюс обещано "честное" моделирование поверхности трассы.

В игре будут содержаться 18 различных автомобилей и 13 трасс. Поддержка всех видов многопользовательского развлечения, включая Интернет, "дружба" с активными джойстиками и прочие необходимые "мелочи". Теоретически, игра поддерживает разрешения до 1024x768 (если только ваш 3D-ускоритель их тоже "переваривает"), а цвет, само собой, только 16-битный.

Unreal

Epic Megagames

2 квартал 1998

Еще один принципиальный долгострой, ставший уже притчей во языцех. Еще один шутер, идеология которого основана на высокотехнологичном engine'е и погружении игрока в уникальную игровую вселенную. Создается впечатление, что игра откладывается всякий раз, когда в мире начинают обсуждаться новые веяния, касающиеся вопроса "чем надо наделить engine хорошего 3D-шутера". Иллюстрация: на ESTC '97 была продемонстрирована вполне работоспособная версия игры, причем вроде бы были готовы почти все уровни. А недавно от авторов поступила очередная новость: труды как бы закончены, но... кое-что, увы, надо опять переделать. Список "кое-чего" огромен, туда почти целиком попал мультиплейер, который является чрезвычайно важным для философии Unreal (предполагается, что все Unreal-серверы в Интернете будут объединены, и, переходя из одного мира в другой, игрок будет перемещаться с сервера на сервер). Дата выхода перенесена на конец весны (предположительно)...



Эта поистине драматическая картина сопровождается активной рекламой в прессе и анонсами игр на engine'е Unreal. Таких игр уже объявлено три, но поскольку они гарантированно не выйдут до 1999 года (а скорее всего, и до конца века), в этом номере мы их замолчим. Забавно и то, что большинство революционных на момент объявления Unreal идей (контекстно-зависимый звук, поддержка MMX и 3D-ускорителей, MIP-mapping, туман и эффекты погоды) уже реализованы в других играх, в том числе и в шутерах.

War of the Worlds, The

GT Interactive

2 квартал 1998



Сюжету этой игры скоро стукнет сто лет, а используемые графические технологии скорее относятся к недалекому будуще-



му. "Война миров" Герберта Уэллса скоро обретет еще одно воплощение, на этот раз в виде компьютерной игры. Человечество вступает в схватку с неземным противником. Марсиане сыплются с неба один за другим, и вот уже вся старая добрая Англия охвачена паникой. Мы возглавляем комитет по борьбе с нашествием (чем не X-COM?). В любое время дня и ночи (игра идет в реальном времени) наши отряды должны быть готовы выехать на место происшествия. Забудьте про пошлые миссии, сюжет у игры — с открытым концом. Немного науки, немного техники, и толстый, толстый слой 3D, динамического освещения и прочих визуальных эффектов — таково лицо "Войны миров" образца 1998 года.

WarCraft Adventures: Lord of the Clans

Blizzard Entertainment

4 квартал 1998



Знаменитая Blizzard Entertainment продолжит в новом году свою легендарную серию стратегий в реальном времени WarCraft настоящим... "мультяшным" квестом.

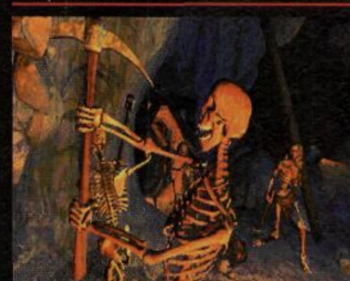
Действие WarCraft Adventures: Lord of the Clans начинается там, где кончается WarCraft II: Beyond the Dark Portal. Квестерам (а может, и не только им) придется пройти по местам, еще не остывшим от стратегических баталий, и познакомиться с кучей участвовавших в них персонажей. Мы будем играть за Трала, юного орка, выросшего в неволе у людей и в результате лишившегося своего наследства. Наша задача — собрать и сплотить разобщенные кланы орков и вернуть им власть, отобранную людьми.

Конечно, игра носит несколько "служебный" характер, она как бы намечает сюжет следующей серии стратегического WarCraft'а. Дряхлеющий союз людей и эльфов и набирающая силу орда Трала рано или поздно придут в столкновение, которое может вылиться в новую бесконечную серию стратегий. Тем не менее Blizzard Entertainment подошла к проекту очень серьезно: более 60 различных местностей в семи областях Озерота, населенных 70-ю орками, дварфами, людьми, эльфами и прочей нечестью; все персонажи наделены богатым словарным запасом, и изрядную часть времени нам придется проводить в беседах с ними, что, конечно, соответствует ориентации фирмы на игру с детализированным и разветвленным сюжетом; все задачи будут связаны с логическим употреблением инвентаря, в который в отдельные моменты игры будет входить до 13-ти предметов. И никаких головоломок!

Warhammer: Dark Omen

Electronic Arts

2 квартал 1998



Одна из самых мощных стратегических игр первой половины наступающего года, Warhammer: Dark Omen, вносит путаницу и смуту уже очень давно. Рядовые игроки перепутали Warhammer 40000 с Warhammer и требуют продолжения банкета. Разработчики сложным образом переплелись с издателями и перекидывают игру из рук в руки, словно горячую картофелину. Последняя информация с полей такова: игра издается Electronic Arts (умные буратино из EA заграбастали больше половины самых громких стратегических имен) и ожидается во втором квартале.

Поверьте, ожидать есть чего. Первая часть игры, в названии которой фигурировала рогатая крыса, была совершенно революционным проектом, обогнавшим идеи Myth на год. В то время, когда никто и слыхом не слыхивал о 3D-акселераторах, игра имела "честный" 3D-рельеф. Единственный недостаток первого WH был следствием его достоинств — игра нещадно тормозила. В наши дни владельцы 3Dfx могут потирать руки в предвкушении зрелищ: судя по предварительным картинкам, зрелища будут отменные.

Тени и динамическое освещение, 3D-рельеф и архитектура, а также какие-то особенные пиротехнические эффекты, — это реальность уже сегодня. Поле зрения персонажей, скорость их движения и даже траектории полета стрел и ядер рассчитываются с учетом рельефа. Разумеется, никуда не пропадет управление игровым видом посредством "летающей" камеры.

Но не только эти, внешние, эффекты должны сделать Warhammer знаменитым. То, за что игроки так любили первую часть, по-прежнему здесь. Речь идет о нелинейном сюжете, который изменяется в зависимости от наших решений, о ярких действующих лицах, сила которых растет с опытом, и о хорошо продуманном игровом мире, полном деталей. Все персонажи в отдельности и мир в целом с потрохами принадлежат фирме Games Workshop, выпускающей настольные игры. Этот факт здорово помог другой игре, сделанной при их участии, — Final Liberation, и, скорее всего, не помешает и сейчас.

Wizardry 8

Sirtech Software

Осень 1998



Еще один "старожил". По сути дела только серия Ultima старше серии Wizardry от Sirtech. После выхода Wizardry Gold Sirtech все-таки решилась продолжить свой классический проект. Wizardry 8 будет прямым продолжением предыдущей части игры, Crusaders of the Dark Savant. Новая RPG, несмотря на изменившийся интерфейс и новый графический "движок", явно избегает всевозможных новшеств в жанре или просто их смешения. Морально подготовьтесь к "классике": партия из шести героев, походовый режим, много NPC, еще больший арсенал всевозможных вещичек. К уже известным по Wizardry 7 расам и профессиям прибавится лишь одна, так что вы сможете перенести уже испытанных героев из предыдущих частей. Мир W8 полностью трехмерен, но разработчики все еще колеблются, выбирать ли спрайтовые или полигональные модели персонажей. Однако 3D-акселератор уже обязателен — без него игра просто не пойдет.

Сюжет пока неизвестен, но Wizardry 8 начинается вскоре после весьма печального окончания W7. В игре несколько вариантов концовок — исход зависит от линии поведения, которой придерживается ваша компания в ходе всей игры.

X-Files: Unrestricted Access

Fox Interactive

1 квартал 1998



Компания Fox Interactive и в новом году останется верной своей основной задаче — адаптации кино- и видеошедевров фирмы 20th Century Fox для специфических потребностей компьютерных пользователей. В первом квартале этого года пересадке на экраны мониторов подвергнется знаменитый телевизионный сериал X-Files (у нас он продается на видеокассетах).

Эта смесь детектива, научной фантастики, ужастика и криминальной хроники как нельзя лучше подходит для компьютерной игры в жанре "полицейского симулятора". Видеоматериалы сериала составили огромную базу данных (уже вышедшую на отдельном CD), с помощью которой нам придется помогать агентам Малдеру и Скалли раскрывать совершенно новые, не встречающиеся в самом сериале загадки и преступления. Кстати, специально для игры были сняты новые видеофрагменты с участием звезд X-Files, так что нас ожидает многочасовое тесное общение с кумирами. В процессе допросов и следственных экспериментов.

X-Fire

Sirtech Software

Февраль 1998



Очередная вариация на тему изометрии с мелкими персонажами. Этот жанр явно не прогрессирует, но вымирает подозрительно медленно. Вам предстоит принять либо сторону цивилизации, развившей генную инженерию, либо возглавить отряд коммандос общества любителей высоких технологий, уничтожая проклятых мутантов. Для каждой стороны разработаны свои карты и сценарии. Выражение "цивилизация" весьма условно: так или иначе вам придется истреблять тысячи противников в одиночку, в "соло"-режиме игры "команда" состоит лишь из одного персонажа. Однако в многопользовательской "моде" предусмотрены и групповые действия.

По утверждениям разработчиков, из изометрических идей выжимается все, что только возможно: максимальная детализация, максимальная сложность уровней, плавная прокрутка. Обещан бесплатный Интернет-сервер для многопользовательской игры и регулярная публикация новых уровней. К концу февраля игра уже поступит в продажу.

С Т Р А Т Е Г И И

Evolution: The Game of Intelligent Life



360 миллионов лет за шесть часов. Никогда не думал, что краткий курс палеонтологии может быть таким интересным!

36

Lords of Magic



HMM2 почти умер, но дело его живет. Молодое пополнение выглядит красиво, но работает медленно. Для освоения требуется либо ангельское терпение, либо адски быстрый компьютер.

44

Clash



Игра Clash, или, по-русски, "Схватка", возвращает ностальгирующих игроманов в мир старых добрых Warlords и Heroes of Might and Magic.

32

Олег Хажинский

Товарищи!

Как я могу написать про себя весело и с огоньком, если мне грустно и работы выше крыши?! Вот, пожалуйста:

"Мрачный мизантроп, съедаемый безграничным честолюбием, завистливый и нетерпимый к человеческим слабостям, черствый эгоист, погубивший двух любящих его женщин, сам лишенный любви ко всему, даже к самому себе и собственной славе..." Устроит?

Короче:

Играть в этом месяце было совершенно не во что, и слава Богу — то Рождество, то Новый год, то Старый год — когда тут поиграешь? Да и Зима на дворе — снеговики с морковкой вместо носа, на саночках, да по ледяной горке, эх! Хорош сидеть перед компьютером, выбирайтесь на природу!

Будете на Крылатских холмах — не сбивайте человека на красном велосипеде. Это я.



RTS '98

Попытка осмысленного анализа



СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ

Директор компании Nival Entertainment, ведущий дизайнер и руководитель проекта "Аллоды: Печать тайны" (Buka/Nival)

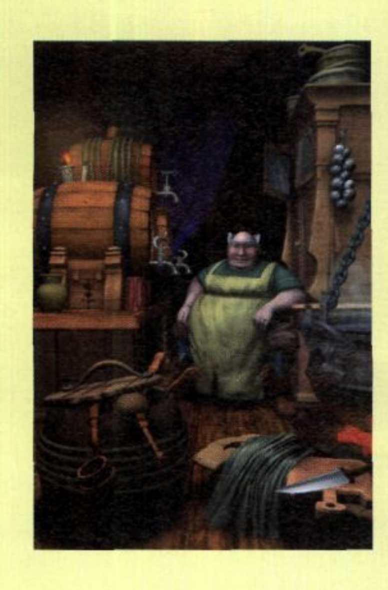


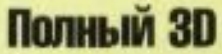
Говорить о будущем стратегических игр в реальном времени — занятие неблагодарное, как и говорить о будущем вообще. Но оно, будущее, манит и притягивает, поэтому помечтать об этом хочется. Так что будем искать тенденции. Искать начнем, как это принято, в корнях.

Где вы, тенденции?

Сначала был Ancient Art of War (Broderbund). Ох, давно же это было, не все помнят. Начнем иначе.

Сначала была Dune II (Westwood). Уже лучше, слова знакомые, на этом и остановимся. Потом были: Warcraft (Blizzard), C&C (Westwood), Warcraft II (Blizzard), KKnD (Beam Software), затем много всего неприличного, потом Dark Reign (Activision), Age of Empires (Microsoft), Total Annihilation (CaveDog), Myth (Bungie), Starcraft (Blizzard). Интересная получилась выборка. Sci-fi чередуется с fantasy — закономерность номер раз, технологии идут в сторону 3D — номер два. Из этого можно предположить что стратегические игры к началу 1999 года будут полностью 3D и двух жанров: sci-fi и fantasy.





Полный 3D

Что же скрывается за модной фразой "полностью 3D"? Текстурированный трехмерный ландшафт, трехмерные юниты, трехмерные объекты и строения. Вполне логично предположить, что будет доступно вращение камерой, так как при 3D-рельефе возможны ситуации, когда углы поверхности больше угла зрения. При этом не исключен уход от тайлового перемещения, то есть положение юнита определяется не координатами тайла, на котором он стоит, а только координатами и направлением. Это сильно усложняет поиск пути и AI, так что прорыва в этой области ожидать не приходится, но зато добавляет плавность и свободу перемещений. Усиливается роль формаций, которые при такой организации становятся просто необходимыми, и, как следствие, приходится ожидать усложнения интерфейса.

Да, сложностей немало. Но какое открывается поле для деятельности! Трехмерные юниты позволяют сделать движения максимально плавными, и движений этих можно реализовать огромное количество, не говоря уж о разнообразии самих юнитов. Многие уже успели это заметить на примере Total Annihilation. Все дело в том, что основные ограничения на количество юнитов накладываются со стороны памяти, а трехмерное представление очень компактно. То же самое касается объектов и строений. Их может быть очень много и с прекрасной анимацией.

Итак, мы получаем много всего и все очень красиво. Но что это значит для геймплея? При попадании юнит начинает адекватно реагировать, например у танка легко может снести башню, и он потеряет способность вести огонь, а воин в доспехах отлетит от мощного удара назад, раскрыв незащищенного мага. Можно будет по-настоящему спрятаться за горкой, и если супостат не догадается развернуть камеру, ваша атака будет большой неожиданностью. Дали бойцу новый меч или бластер — и уже видно, как ярко сияет он у него в руках, и т.д.. И это все будет не только в голых цифрах Attack/Defense, а вполне натурально выглядеть у вас на экране. При желании можно будет поглядеть на мир глазами любого юнита — раз уж он 3D, то кто же нас ограничивает? А если к этому добавить сногсшибательные видеоэффекты, разнообразные погодные условия, время дня и ночи, подвижные источники света, High или True Color, высокие разрешения, и т.д., то понятно, что ждать таких игр становится уже невмоготу.

Сегодня

Почему таких игр не было раньше? Ответ прост: не хватало мощности компьютера. Первыми попытками были Total Annihilation и Myth. При этом у первого был якобы 3D-ландшафт и 3D-юниты/строения, а у второго 3D-ландшафт и 2D-юниты. При этом надо отметить, что ландшафт в KKnD отличается от ландшафта в ТА не слишком сильно. Для тех, кому интересно, у ТА каждая карта представляет собой одну большую графическую картинку, упакованную в памяти, только с внутренней сеткой высот, чего не было в KKnD. А 3D-юниты честно по ней ездят, создавая полную иллюзию трехмерности. У Myth ситуация другая, там воксель.

Но у этих подходов есть один существенный недостаток — небольшой размер карты. Карта должна находиться в памяти, а ее, как известно, много не бывает. Вот и получается, что для больших карт в ТА требуется 64 Мбайт, а в Myth их вообще нет. К слову, в проекте "Аллоды: Печать тайны", который будет завершен весной этого года и к которому я имею непосредственное отношение, ландшафт тайловый, трехмерный с текстурированием. Это позволяет создавать карты большого размера, крутить над ними солнышко или луну, пересчитывая источник света, и это прекрасно работает на компьютерах, начиная с Pentium 133.

Теперь рассмотрим 3D-юниты. Они уже есть в ТА, но почему-то их нет в Myth. Все просто — не тот жанр. Из скольких кубиков можно сделать танчик? Минимум — из 3. А сколько нужно на фигурку человека? Хорошо, если 100. Вот и получается, что юниты в ТА собраны из 50-80 плоскостей, а для человека сопоставимого качества нужно 300-1000. Почти в десять раз больше. Соответственно, вывод: либо юнитов должно быть меньше, либо компьютер должен быть мощнее. Первое тяжело переносится игроками, привыкшими строить 100 мамонтов и пускать их напролом, тут даже ограничение в ТА на 200 юнитов становится обузой, особенно в multiplayer.

И не забывайте, что при 50 юнитах на экране ТА начинает тормозить так, что вы практически полностью теряете контроль над происходящим. А вот второй вариант с мощным компьютером кажется более привлекательным. Прогресс не остановить. При том что "обычная" по меркам 98-99 годов AGP-карточка вполне тянет больше 10000 полигонов на кадр.

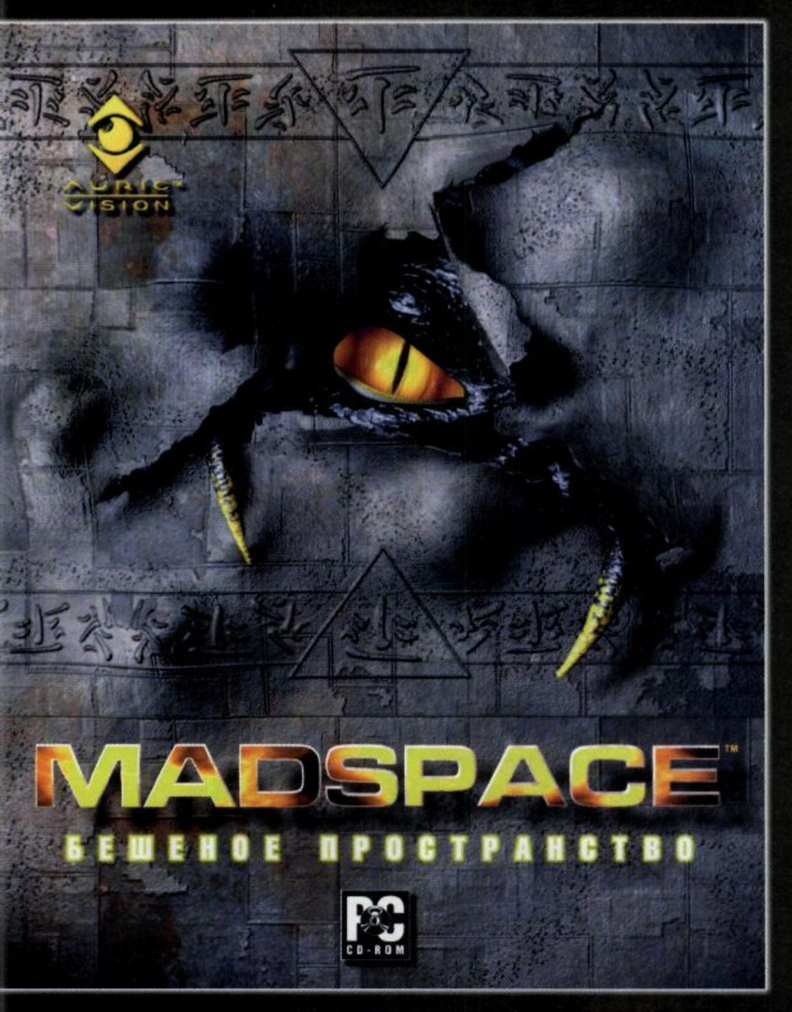
Новые возможности

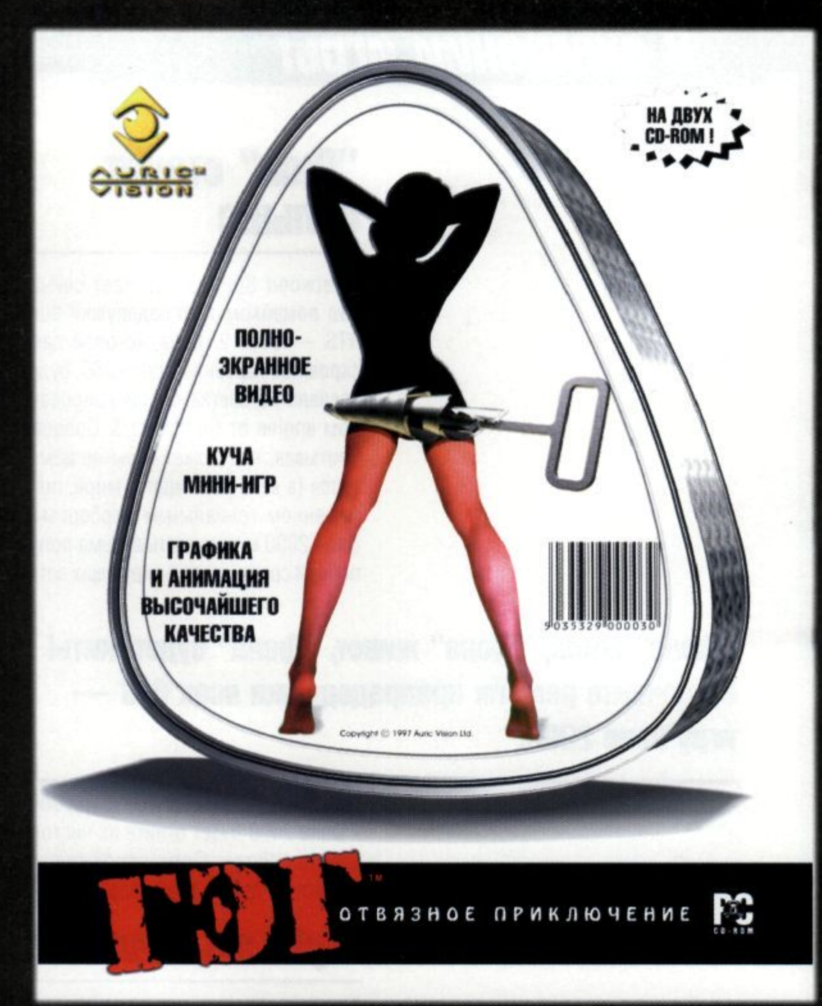
К сожалению, ожидать принципиально нового геймплея не приходится. Зарубежные издатели очень консервативны и не любят сильно рисковать. Им проще издать C&C XXX, чем игру с новым игровым фактором, на который непонятно как отреагирует рынок...

Впрочем, свет в конце туннеля все-таки наблюдается, хотя из наших краев — пока очень тусклый. Я говорю об Интернете. К сожалению, концепции стратегических игр в реальном времени для Интернета еще плохо проработаны. Гораздо больше опыта существует для стратегических игр turn-based или PbEM. Однако можно предположить, что через год игры будут обязательно поддерживать Интернет, но вполне возможно присутствие в них примесей других вышеперечисленных жанров.

Кода

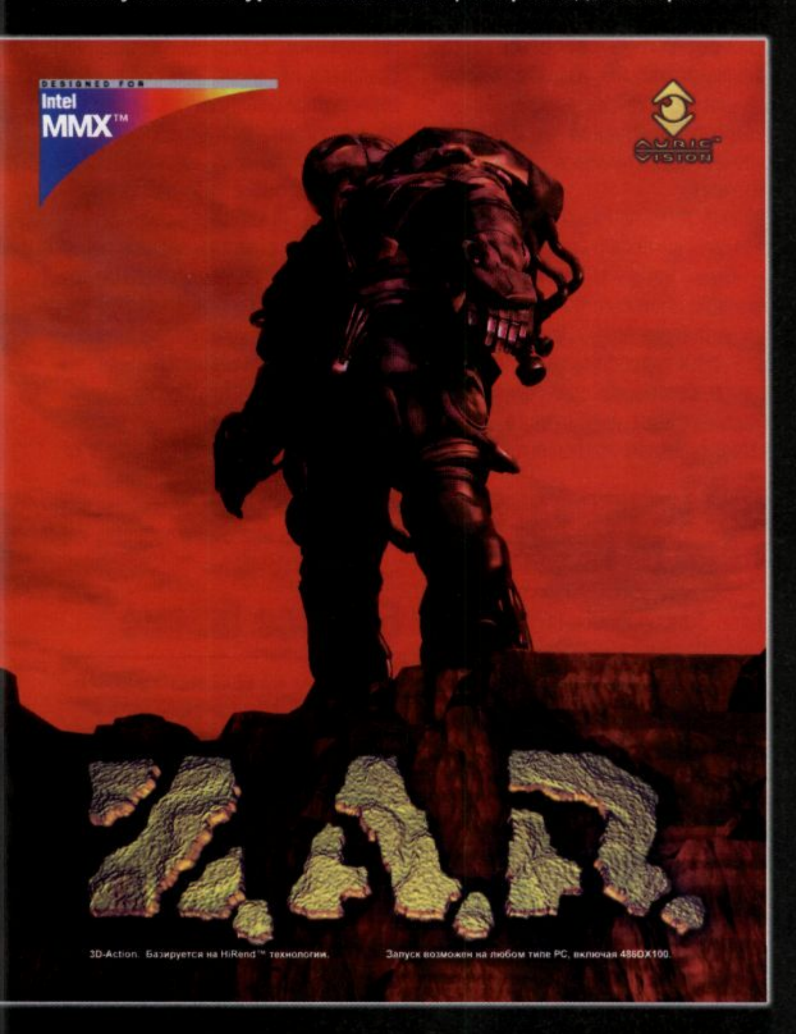
Подытоживая, можно сказать, что у стратегий в реальном времени немало перспектив. Жанр еще не изжил себя, и просторы для роста и развития, учитывая новые технологии, у стратегических игр весьма широки. И, кто знает, возможно, через пару лет военные будут использовать какой-нибудь надцатый C&C для тренировки солдат и офицеров, как это сейчас происходит с Quake.





Жанр: 3D-Action
Участвуйте в конкурсе на самое быстрое прохождение игры!

Жанр: Отвязное Приключение



Жанр: 3D-Action
БЕСПЛАТНАЯ ИГРА В Z.A.R. ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ!
(Z.A.R. Интернет-сервер распространяется свободно с www.auricvision.net)



AURIC VISION
156-6789

Спрашивайте новые игры в магазинах:

"КОМПЬЮЛИНК"

Ленинградское ш.,17 (м. Войковская) тел: 150-6562, 742-4148
Новый Арбат, 8 (м. Арбатская) тел: 913-6962, 913-6964
Садово-Триумфальная, 12/14 (м. Маяковская) тел: 209-5495, 209-5403
Удальцова, 85/2 (м. Проспект Вернадского) тел: 935-8892 (три линии)
Щелковское шоссе, д. 5/1 (м. Черкизовская) тел: 742-9087, 742-9089
Мясницкая, 6 (м.Лубянка) тел: 924-2673, 923-4173

"GAME LAND"

Москва:
ул. Новый Арбат, д. 15. Метро "Арбатская".
с/к "Олимпийский", т/ц "Новый Колизей", 8-ой подъезд, Метро "Проспект Мира".
тел: (095) 288-3218

Телефон для оптовых покупателей: (095) 926-5800

"СОЮЗ"

ул. Старый Арбат д.6/2 тел.: 202-7997
Дмитровское шоссе д.43 тел.: 976-0468
Ленинградский пр-т д.33а тел.: 945-8804
пр-т Вернадского д.86 стр.2 тел.: 434-53-67
Мичуринский пр-т д.44а тел.: 931-5709

А также в магазинах: 1С:Мультимедия, МИР, Белый Ветер, ElectroTECH, Партия.

Оптовые закупки:

SOFT CLUB тел: (095)232-6952, факс: (095) 238-3889 и (095) 232-6951
АМБЕР тел/факс: (095) 273-8587
ElectroTECH тел: (095) 928-3031, факс: (095) 928-7518
1С:МУЛЬТИМЕДИЯ тел: (095) 737-9257, факс: (095) 281-4407

"Дюн" станет больше

Westwood Studios работает сейчас над ремейком прапрадедушки всех RTS — Dune 2. Игра, которой дано скромное название Dune 2000, будет сделана на слегка подретушированном engine от Command & Conquer. Учитывая, что сюжет игры не изменится (а ведь речь идет о мире, придуманном гениальным Хербертом), Dune 2000 может стать весьма популярной среди ностальгирующих ветеранов жанра. Тем более что коробка к Dune 2000 будет отлита из чистого золота. Шутка. Срок прибытия — вторая половина 1998 года.

"Дюна" жила, "Дюна" живет, "Дюна" будет жить! Встречайте ремейк прапрадедушки всех RTS — игру Dune 2000.

Myth отъехал

Хорошая новость для всех фанатов Myth: The Fallen Lords: компания Bungie выпустила свой первый официальный update к игре. Очень многие игроки жаловались на малоподвижность камеры — теперь камера умеет "отъезжать" гораздо дальше, освобождая простор для тактической мысли. Помимо этого ценнейшего приобретения, Myth разжился поддержкой 3D-акселераторов Voodoo Rush и Rendition, были исправлены кое-какие ошибки при работе с 3Dfx и подправлен multiplayer-режим на TEN. Update занимает 1 Мбайт и ждет всех желающих на ftp://ftp.bungie.com/pub/myth/PC/ .



1. Обезумевшие фанаты пытаются скачать update. (На самом деле — очередь за 10-ю подписанными коробками Myth. Спиной к нам стоит Дуг Зартман, с помощью которого .EXE брал интервью у команды разработчиков Myth.)

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ
ОЛЕГОМ ХАЖИНСКИМ
(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

Activision спускает собак

Activision объявила о намерении выпустить к марту этого года официальный add-on к Dark Reign. Неужели кто-то будет покупать за деньги то, что каждый может сделать сам? В Activision считают, что да, и таких людей будет много. Место и время действия остаются прежними, и на протяжении 18 миссий Freedom Guard Commander и Imperium Shadowhand Admiral будут выяснять между собой отношения в борьбе за обладание секретным оружием. В этом деле им помогут 12 новых юнитов, среди которых будут весьма забавные. Например машины, способные строить дороги или затапливать врагов. Или животные, которые начинают вести себя непредсказуемо после смерти хозяина, и т.д. Среди дополнительных возможностей — cooperative в multiplayer-миссиях, разработка уровней для multiplayer с помощью стандартного Construction Kit, и восемь человек, одновременно играющих в Интернете.



Кроме того, Activision организовала выделенный сайт для фанатов DR — Dark Reign Universe (http://www.activision.com/games/strategy/darkreign/index.html). Здесь вы сможете найти подробную энциклопедию по игре, десятки самодельных и официальных карт и юнитов, а также встретить других поклонников DR.

200 юнитов в Age of Empires?

Долой ограничение в 50 юнитов! В Microsoft приступили к распространению патча версии 1.0a к Age of Empires. Размеры списка новых "фишек" и исправленных ошибок говорят о том, что работа была проделана немалая. Теперь мы можем менять максимальное количество юнитов, но только в multiplayer-играх. Делается это очень просто, из командной строки, но разработчики предупреждают, что сдвиг границы в сторону увеличения может ввести ваш компьютер в состояние комы. Появилась кнопка Stand Ground, возбраняющая особо нервным юнитам то и дело рваться в атаку, а всяческим катапультам — еще и стрелять. Персонажам объяснили, что такое взаимовыручка: стоит лишь врагу напасть на вашего подчиненного, и на его истошные крики сбегутся все, кто стоит неподалеку, даже свободные от работы крестьяне.

Помимо этих нововведений исправлена масса ошибок и недочетов: юниты стали более осмысленно перемещаться в группах и эффективно отыскивать пути к цели, повышена надежность multiplayer-игр и многое, многое другое. Так что если вы серьезно увлечены Age of Empires, обязательно скачайте патч. Вот URL — http://www.microsoft.com/games/empires/downloads.htm .

Mana пока не Link

Выход долгожданного add-on для Magic the Gathering... опять откладывается. ManaLink, multiplayer-расширение для MtG, позволит тысячам игроков виртуально встречаться на выделенном сервере TEN, вести дружескую болтовню или обмениваться оскорблениями и, разумеется, попарно удаляться на дуэли. TEN собирается вести учет результатов боев и регулярно публиковать рейтинги.

По заявлению сотрудников MicroProse, сейчас программа находится в стадии активного бета-тестинга, и борьба с багами ведется не на жизнь, а на смерть. Окончательная победа над ошибками планируется на конец января или даже более поздний срок. ManaLink будет распространяться совершенно бесплатно, но... только для тех, кто уже приобрел расширение MtG под названием Spells of Ancients. Как бы то ни было, как только multiplayer-"приблуда" выйдет, вы найдете ее на http://www.gathering.net .

Бой все ближе

Варгеймеры могут начинать радоваться: Microsoft обнародовала патч версии 2.0a для Close Combat 2. Патч не делает ничего революционного, просто исправляет громадное количество мелких недоработок в интерфейсе и gameplay, которые медленно, но верно отравляли жизнь игроков. 740 Кбайт спокойной жизни лежат на http://www.microsoft.com/games/closecombat . Спасибо.



ДЕШЕВЛЕ ТОЛЬКО ДАРОМ!

Покупайте новейший суперхит от Electronic Arts® всего за 150 рублей* в магазинах:

«БЕЛЫЙ ВЕТЕР»
тел: 928–7392, 928–7394
Никольская, 10/2
Смоленская пл., 13/21
ЦУМ, 5 этаж, Петровка, 2
ТЦ «Офис–Клаб», Профсоюзная, 63

«КОМПЬЮЛИНК»
тел: 935–8891
Удальцова, 85, кор. 2
Мясницкая, 6
Садовая–Триумфальная, 12
«Дом книги» 2 этаж, Новый Арбат, 8

«GAME LAND»
тел: 288–3218
Новый Арбат, 15
с/к «Олимпийский», 8–ой подъезд

«ДОМ ТЕХНИЧЕСКОЙ КНИГИ»
тел: 137–6888, Ленинский пр–т, 40

По вопросам оптовых закупок обращайтесь к официальному представителю Electronic Arts в России – компании «СОФТ КЛАБ».
Тел: (095) 232–6952, факс: (095) 238–3889. Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров.

* в ценах 1998 года

В стиле ретро

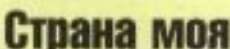
Олег Хажинский

Clash

В последнее время разработчики держат поклонников походовых стратегий на суровой диете. Тем приятнее эта новость будет для всех фэнов turn-based: игра Clash, или по-русски, "Схватка", возвращает ностальгирующих игроманов в мир старых добрых Warlords и Heroes of Might and Magic. Автор игры — польская девелоперская компания Lerух Longsoft, издательством "Схватки" в России занимается известная всем "Дока".



...В один "прекрасный" день король отправляется в лучший из миров, а королевство свое оставляет на попечение сыновьям-лоботрясам. Лоботрясы перессорились друг с другом, и все вместе — со знатью, и некогда цветущее царство погружается в пучину гражданской войны. Феодальная, понимаешь, раздробленность, голод, холод, разруха и эпидемии. Растет и ширится народное недовольство. Назревает революционная ситуация. Умные люди понимают, что пора сматывать удочки, но некуда — разве что в неведомую страну Кархан, где, по слухам, водится всякая нечисть и не все ладно с местными аборигенами. С другой стороны, где наша не пропадала, а потому, загрузив корабли всем необходимым, мы с горсткой верных бойцов отправляемся на поиски лучшей доли. Так все и начинается...







Это было, было, было...

Увы, было-таки. Плоская рисованная графика, родная кнопка "Конец хода", с детства привычный интерфейс — все в игре кажется знакомым. Вот это мы видели в Warlords, то — в HMM, а кое-где проглядывают милые сердцу Settlers. Хорошо это или плохо? Знаете, то, что вышло у ребят из Lerух Longsoft, напоминает мне авторскую интерпретацию всем известной темы. Все мы, просиживая часы за любой игрой, рано или поздно начинаем мечтать: вот если бы убрать тактические битвы, да добавить систему магии оттуда-то, да еще изменить вот то-то... Но так получается, что у 99 процентов играющего населения мечты так и остаются мечтами, а СВОЮ игру создает 1 процент.

Несколько часов, проведенных за Clash, показали, что версия польских программеров вполне жизнеспособна и играбельна. Более того, со временем я обнаружил в ней немало самобытных черт.

Страна моя

Пресловутый Кархан оказывается весьма негостеприимным местечком. Все слухи, которые ходили об этой стране, оборачиваются чистой правдой, и более того, те слухи, которые НЕ ходили, также верны. Путешествовать по стране рекомендуется только в составе хорошо вооруженных групп. Дело это опасное, но полезное: местность насыщена всевозможными таинственными подземельями и заброшенными храмами, посещение коих может поправить пошатнувшееся здоровье или финансовое положение. А может, впрочем, превратить в пепел и развеять по ветру.

Дом мой

Пока героически настроенная часть народонаселения бродит по окрестностям, в нашем замке жизнь тоже не стоит на месте. Крестьяне работают и радостно выплачивают налоги — чем выше налог, тем менее радостно. Эти средства, а также сокровища, найденные под землей (в игре все клады принадлежат государству, если вы сумеете довезти найденное в целости до замка), идут на строительство. Бараки, школа, мастерские, кузня и даже колледж — все эти



здания рано или поздно заполнят некогда голую площадь перед дворцом. Скажу больше, дополнительные вложения в реконструкцию упомянутых сооружений откроют игрокам новые горизонты как на экономическом, так и на военном поприще. Принципиальное отличие Clash от Warlords состоит в том, что местные строители готовы возвести сторожевую башню, укрепление или даже замок в любом удобном для вас месте. Представляете, какие стратегические перспективы это открывает?

Схватки

Собственно битвы проходят в стиле Heroes of Might and Magic, но с несколько бОльшим размахом. Поле брани — около 2 экранов по вертикали и горизонтали — покрыто буйной растительностью, булыжниками и прочими помехами для движения. Каждый юнит в игре имеет стандартный набор параметров — запас ходов, атака, защита, мораль, — которые, разумеется, вам придется учитывать в ходе боевых действий. Увы, но магические заклинания в игре отсутствуют, а потому вам остается полагаться только на острый меч, меткий лук и прочие продукты технического гения. Если результат сражения, на ваш взгляд, предрешен, то тратить свое время не обязательно — предусмотрена кнопочка Auto.

Скоро

Вряд ли сейчас самое время говорить о недостатках игры — ведь у нас в руках побывала только бета-версия. Надеюсь, что к моменту выхода коммерческого варианта "Схватки" все ляпы AI будут устранены, а система подсказки заработает в полную силу. Русскоязычная версия Clash появится на прилавках уже в самом ближайшем будущем — и тогда мы сможет в полной мере оценить и достоинства, и недостатки этой игры.

1. Так выглядит внутренняя территория замка. Сейчас здесь пустовато, но взгляните, сколько разных построек можно возвести! Только плати деньги.

2. Соотношение сил конкурентов, а внизу, обратите внимание — пустые пока казематы. И кнопочка "Пытать". К чему бы это?

3. Все мало-мальски значимые события в игре отмечаются вот такими маленькими мультфильмами. Простенько, но со вкусом.


СВИНГ
1 6 3 4
4 2 1 7
Определение #1:
"Свинг - классическая логическая аркадная игра, цель которой - набрать максимальное количество очков."
Определение #2:
"Свинг - Народная игра."
Определение #3:
"Свинг - это ШарМан !"
"Любое сходство с какими-либо шарами, живыми или покойными, чисто случайно"
00:04:27
12 4 11 6 12 14 16 11
Предупреждаем: Свинг опасен для Вашего офиса !
ДОКА
103482, Москва, Зеленоград, корп 360, ЗАО "Дока Медиа"
тел. (095) 536-4020, 536-4652, факс: (095) 536-5887
E-mail: doka@doka.ru, WWW.DOKA.RU

Включи свой мозг!

Как завоевать королеву и остаться при деньгах

Знакомство с бета-версией "Сватки" оставило ощущение некоторой незавершенности. Скажем так: возникли вопросы к авторам. Что может быть проще — до Польши рукой подать, да и с часовым поясом все в порядке. Ребята из LongSoft оказались веселыми и находчивыми и любезно согласились ответить на не слишком добрые вопросы *.EXE*, суть которых сводилась к одному: что в вашей игре нового? надо ли сегодня издавать пусть недурную, но напрочь "старорежимную" игрушку?.. Разработчики, как могли, ответили. У нас к ним вопросов больше нет. А у вас?

Game.EXE: Давайте знакомиться. Мы — Game.EXE. А вы кто? Старые вы или молодые, знаменитые или нет, буйные или смирные?

Leryx LongSoft: Мы — Leryx Longsoft! В нашей команде около 15 человек, в основном молодежь от 18 до 24 лет. Трудно сказать, популярны мы или нет. Вообще-то Clash — первая игра Longsoft, но каждый из нас уже занимался производством компьютерных игр. Мы приложили руку к созданию смешной аркады Leo the Lion и ее продолжения, Secrets of Leo the Lion. Еще раньше мы баловались написанием DOOM-клонов для "Амиги". А вообще, нам нравится то, что мы делаем. Если вы хотите добиться превосходного результата в чем-то, вы должны быть глубоко погружены в свою работу. А это случается только тогда, когда вы по-настоящему влюблены в свое дело.

Женитьба в стратегических играх — явление достаточно необычное. Как и все женщины, ваша благоверная будет мучать вас своими капризами...



.EXE: А теперь давайте о самом главном — об ИГРЕ. "Схватка" выглядит почти точной копией старых добрых Warlords и HMM. Но, как мне кажется, каждый дизайнер, начиная новый проект, держит в уме какие-то новые идеи. Мечтает потрясти мир чем-то невиданным ранее. Что вы припасли для нас?

L.L.: Мы не собирались создавать копию Warlords или HMM. Идея состояла в том, чтобы сделать игру, комбинирующую в себе наши оригинальные идеи и наиболее интересные детали упомянутых игр. Мы начали работу над проектом с проведения голосования среди игроков. Собрали в кучу наиболее любопытные черты всех стратегических игр — получилось около 200 различных "фишек", которые легли в основу сценария Clash. От многого пришлось потом отказаться, чтобы не перегружать игру. Но большинство интересных идей осталось.

Например, мы "придумали" Королеву. Женитьба в стратегических играх — явление достаточно необычное. Как и все женщины, ваша благоверная будет мучать вас своими капризами (вы, соответственно, выступаете в роли короля-супруга). То захочет поохотиться, то почитать новые книги, то вздумает купить гобелен изысканной работы, то посмотреть на гнома, то на придворного поэта, то на повара. Если вы окажетесь великодушным мужем, жена полюбит вас еще сильнее и, возможно, одарит вас наследником. (Весьма схематичная концепция — **О.Х.**) Все ваши дети, независимо от их пола, становятся со временем вашими помощниками на поле брани. Армии под их командованием начнут действовать куда более эффективно. Если же вы не будете уделять слишком много внимания капризам своей жены, это может кончиться трагически.

Или другой забавный пример — перевозка золота. В каждом замке есть своя кладовая. И так случается, что в самый неподходящий момент, когда вам обязательно нужно "сделать" еще одну армию, золото в кладовой иссякает. В этом случае приходится посылать под охраной пары гномов "инкассаторскую телегу" из богатого замка в бедный. По дороге вам придется остерегаться вражеских отрядов, которые вполне могут захватить ваш транспорт. То же самое относится и к вашим противникам. Если у вас не все в порядке со сбором налогов, можете затаиться неподалеку от вражеского замка и подкараулить денежные караваны...

Кстати, в игре многое может достаться "на халяву", если вовремя "подсуетиться". Скажем, в порты иногда заходят корабли с "большой земли", забитые отпетыми негодяями, которым все равно с кем и против кого воевать. Так вы получаете большую и опасную армию совершенно бесплатно.

Что еще? Позволяется рыть ямы-ловушки, невидимые для вражеских отрядов; прятать свои отряды от чужих глаз в засадах; у каждого юнита в битвах есть немало вариантов действий — атака, защита, стрельба, рукопашная и т.д.; вы можете брать чужих командиров в плен и пытать их в своем подземелье, "извлекая" из них военные секреты или даже "перевербовывая" их. Это лишь краткое перечисление особенностей Clash. Надеемся, остальные сюрпризы игроки не без удовольствия обнаружат сами.

.EXE: Игра разработана под DOS, что в наше время более чем удивительно. Работа над проектом затянулась или вы так ненавидите Windows?

L.L.: Да, игра и впрямь находится в разработке немалый срок — около полутора лет. Когда мы только начинали проект, игр под Windows было раз-два и обчелся. Сейчас ситуация изменилась, но мы решили сохранить верность DOS-платформе. И сделали это во многом ради наших игроков. Известно, что системные требования DOS-игр значительно ниже. Clash будет доступен более широкой аудитории игроков, и, кстати, под Windows игра идет без всяких проблем.

.EXE: Сколько всего типов юнитов ждет нас в финальной версии? Собираетесь ли вы сделать карты, генерируемые случайным образом, или просто снабдите нас запасом сценариев?

L.L.: Мы придумали больше 30 разных персонажей. Это и традиционные юниты, вроде крестьян, пехотинцев, копьеносцев и кавалерии, и машины (катапульты, пушки), а также неземные создания (пегасы, тролли, волшебники, демоны). Разумеется, в начале игры вы не имеете доступа ко всем этим персонажам. Юниты будут появляться с ростом опыта и совершенствованием технологий. Каждый солдат растет над собой во время сражений. Со вре-







менем он начинает более эффективно использовать свое оружие, учится прятаться, отыскивать вражеские засады, становится крепче, и все такое. Плюс к этому некоторые персонажи имеют специальные возможности, например, горцы быстрее других ходят по лесам и горам, рабочие — роют ловушки, гномы — охраняют золото.

Мы не думали о случайной генерации местности. На прохождение одного сценария у игрока уходит около 4-5 часов. Мы подготовили целую кучу разных сценариев — около 40. Нам кажется, этого хватит с головой.

.EXE: А как насчет multiplayer-режима? Помнится мне, под DOS это целая проблема, особенно игра в Интернете...

L.L.: Этого нет. Зато у нас есть "hot seat", лучший вариант для таких походовых игр, как Clash. Думаем, никто не захочет сидеть в Интернете, по часу ожидая, пока все сделают свои ходы. Для этого нужно было сделать из Clash стратегию в реальном времени, RTS. А по нашему глубокому убеждению, RTS — это скорее подвид аркады, чем полноценная стратегия. Походовые игры дают гораздо больше возможностей — у игроков появляется время на принятие решений и разработку своей собственной стратегии. А ведь это самое главное в стратегических играх, верно?

.EXE: Интересная тема, кстати. Вы не находите, что походовые стратегии вышли из моды? Как вы считаете, возможно ли повторение ренессанса TBS?

L.L.: Нам кажется, ситуация скоро изменится. Как мы уже сказали, RTS-игры не являются стратегическими по своей сути, это скорее аркады, требующие от игрока хороших рефлексов. Выигрывает тот, кто умеет быстрее водить мышью, производя огромные армии и кидая их на врагов. Где здесь место для стратегии, скажите, пожалуйста? Где время для тактического планирования? Нет, мы верим, что ситуация должна измениться в самом ближайшем будущем! Скорее всего, мы увидим нечто среднее между двумя полярными подходами. Может быть, это будет "параллельная" система, которая завоюет признание поклонников из двух "противоположных лагерей". Такая игра будет иметь все свойства походовой стратегии, но происходить будет в реальном времени, то есть все игроки смогут делать свои ходы одновременно... Впрочем, все это пока предположения. Но одно мы можем

RTS-игры не являются стратегическими по своей сути, это скорее аркады, требующие от игрока хороших рефлексов.

сказать точно: RTS не привлекают игроков, которые любят использовать свои умственные способности.

.EXE: Что ж, спасибо за беседу. Желаем вам успеха!

Интервью вел **Олег Хажинский**.



Конкурс! Конкурс! Конкурс!

Московские компании "Азия" (тел.: 925-1674), MPC Club (тел.: 158-5386) и журнал Game.EXE при участии компаний SSI и Eagle Dynamics имеют честь объявить начало конкурса миссий для игры "Су-27 "Фланкер"!

Цель миссии:
Антирадар, удар по морским целям, воздушный бой... То есть — любая! Но: жюри будет учитывать как качество построения миссии, так и артистизм пилота!

Условия конкурса:
1. Миссия должна иметь полетное задание на русском языке.
2. Миссия должна сопровождаться TRK-файлом ее прохождения.
3. К участию в конкурсе допускаются обладатели лицензионно чистого продукта.
4. Принимаются миссии типа "пилот" и "комэск".

А теперь... о призах победителям:
1. Настоящая летная куртка SSI "Su-27 Flanker" (это что-то умопомрачительное!).
2. Джойстик F-16 FLCS.
3. Приз редакции Game.EXE — бесплатная подписка на ваш любимый журнал.

Что-то еще?
Так точно! 16 победителей конкурса, буде на то их добрая воля, встретятся в онлайновом турнире на выставке "Аниграф 98"! И вот тогда мы посмотрим, кто умеет летать!..







Прием заявок:
до 1 марта 1998 года.
Заявки следует высылать электронной почтой по следующим адресам: alamtuc@aha.ru, или asia@aha.ru, или azazello@online.ru, или на дискетах по адресу:
117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д, д.8, Game.EXE.

Слон как венец творения,
или Путешествие в будущее со скоростью 2000 лет в секунду

Олег Хажинский

Evolution

Жук продолжал жрать, и я щелкнул его по носу. Животина уставилась на меня мутными глазами, укоризненно хрюкнула и засеменила к ближайшей рощице — дрыхнуть. Рощица оказалась на другой стороне земного шара. Пока жук полз, минуло десять миллионов лет. Динозавры опять вымерли, но на этот раз их извели кроты. Ну, точнее, не кроты, а такие мощные, с носами, на кротов очень похожи. Я еще раз сверился с деревом жизни. Тот сук, что ведет к слонам, растет из сука с динозаврами. Наклюнувшийся было хобот на рыле жука ороговел, и теперь все придется начинать с начала. Я вывожу слонов разумных, так называемых elephasapiens. И если бы не постоянные тектонические сдвиги, слон в красном галстуке был бы у меня в кармане. В переносном смысле.



то не стрелялка от первого мотологического лица, не клон Command & Conquer, не третья часть обрыдлого сериала, не симулятор карате с видом с боку и не "игра в традициях бессмертного Myst". Это **Evolution**. По заявлениям разработчиков, самая оригинальная стратегическая игра 1997 года.



360 миллионов лет до конца света

Говорят, сначала был только суп. Потом там что-то переварилось, каким-то образом совместилось, или, как сейчас изящно формулируют, замутилось, — и родилась Жизнь. Первое время Жизнь тупо носилась по воле волн во взвешенном состоянии, затем стала бессмысленно перемещаться с помощью плавников и, наконец, бездумно выбралась на берег, шлепая ластами по мокрому песку. Здесь-то и начинается самое интересное.



Здесь начинается Evolution, игра, моделирующая эволюцию ходячей жизни на Земле. 360 миллионов лет, три эры и бог знает сколько периодов, тропические леса и арктические пустыни, огонь, вода и медные трубы, стон раненого велосираптора и победный рык древнего кабана — все это здесь, на одном диске. И главное — слон, большой прямоходящий слон в красном галстуке, он тоже тут, но только в самом конце этих сотен миллионов лет, и до него очень трудно добраться.

Судьба крокодила

"Очень интересно, — вежливо скажете вы, прикрывая ладонью зевок. — Это, наверное, что-то типа SimEarth?" Вовсе нет, уважаемые венцы творения, все гораздо проще. Evolution — очень незамысловатая игра, простая, как сама жизнь. Начинается все с маленького зеленого крокодильчика. То есть, конечно, до крокодильчика ему еще эволюционировать и эволюционировать, и имя у него есть, например Elginerepton какой-нибудь. Но дабы не загружать читателя, особенно после Нового года, труднопроизносимыми английско-латинскими терминами, давайте называть его просто крокодильчиком.

Так вот, крокодильчик рыщет по древним джунглям и постоянно поглощает пищу. Мимо него иногда проползают амфибии других размеров и расцветок, но наш зеленый на них — ноль внимания. Любого гада можно выбрать курсором, и тогда в соседнем окошке услужливо развернется подробная информация: кто таков, сыт ли, доволен? Несколько кнопок: "Идти", "Стоять", "Атаковать". Озадаченный игрок чешет в затылке. Куда идти? Зачем стоять? Кого атаковать? Воспаленный мозг ищет способ построить Town Hall и уже планирует расположение дозорных башен. Увы, все тщетно. Меню безмолвствует.

2000 лет в секунду

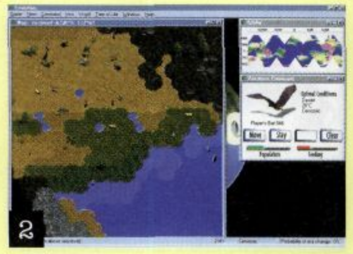
Тут, с некоторым опозданием, я должен ввести вам в мозг инъекцию абсолютного знания. Игра-то, на самом деле, идет в реальном времени, а значит, является чистой воды RTS. На этом, правда, все ее сходство с RTS

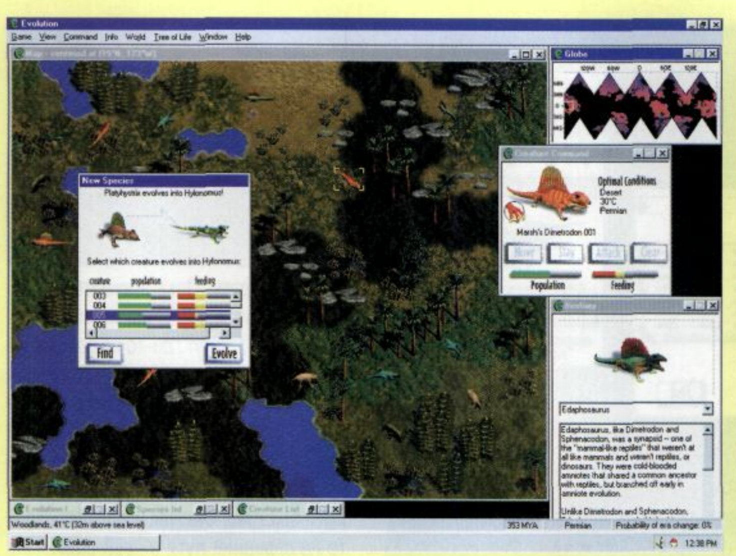


заканчивается. Да и время трудно назвать "реальным" — в зависимости от скорости игры за каждую нашу секунду в игре проносится от 2 до 8 тысяч лет. Моргнул — и вся история человечества после Рождества Христова мимо пролетела. *Зевнул — полсотни тысяч лет как ни бывало.* Так что зевать в Evolution некогда.

Да и наш зеленый друг оказался не так прост. И вовсе это не крокодил, а целая популяция крокодилов. Задача любой популяции — выжить. Для этого нужно, в первую очередь, сытно и своевременно питаться. У каждого ползучего в игре есть свои личные предпочтения. Один любит в болоте

1. Самый важный экран в игре. Легким движением руки крыса превращается... в кого-то еще.









поваляться, другой — в лесу поползать, третий — в песочек зарыться. Некоторые — и то, и другое, и третье. Плюс к этому каждая животина предпочитает особый температурно-влажностный режим. 42 градуса по Цельсию, например, и ни градусом меньше. Отвезешь его на север — начнет чахнуть, хиреть, и в итоге, через сто тысяч лет сдохнет.

Прогноз погоды

Заботиться о своих четвероногих друзьях помогает карта мира. Несколько специальных фильтров позволяют определить место на Земле, где вашему подопечному будет тепло, сухо и сытно. Все что вам остается — взять зверя за шкирку и показать ему дорогу в персональный рай. Но не все так просто, как вы думаете. Во-первых, ваш крокодильчик — не единственный крокодильчик на этой планете. И другие тоже хотят кушать. Несколько популяций здорово затрудняют себе существование, а значит, их надо пытаться разделить.

Во-вторых, время-то идет. И довольно быстро, если вы не забыли. Одна эра сменяет другую, климат преображается, материки дрейфуют. Сегодня кабанчик мирно пасется на лугу, а завтра на этом месте мировой океан, со всеми вытекающими. Сегодня здесь джунгли, а завтра идет снег. Звери, конечно, выживают, как могут. Мигрируют, приспосабливаются. Но без вас — вымрут. Поэтому будьте бдительны.

Эволюционный держите шаг!

Что-то я зациклился на этих крокодилах. В конце концов свет на них клином не сошелся. Создать для отдельно взятой популяции условия труда и отдыха не составляет проблем. Самое противное состоит в том, что в таких условиях они начинают размножаться. То есть буквально в арифметической прогрессии. 1-2-4-8-16 и так далее. Что с ними делать? Крокодилов все прибывает, а когда начнутся слоны? Ответ прост: пора приступать к эволюционированию. Дело это, оказывается, простое. Выбираешь первого попавшегося червя и говоришь ему: "Так, парень. Стоять. Эволюционируй в такого-то". И червь, представьте, эволюционирует.

Скорость трансмутации зависит от многих факторов. И от объемов популяции в целом, и от условий существования, но в большей степени — от положения ползунка "evolution points", который в игре есть у всех и каждого. Пройдет немало лет, может быть, пять миллионов, может быть, пятьдесят пять, но рано или поздно червь превратится во что-то иное. Разумеется, путь эволюции направляется деревом жизни. Оно придумано заранее и редактированию не подлежит. Владельцы коробки Evolution получат в свое распоряжение здоровенный плакат с деревом (уже висит у меня на стене, если что, спрашивайте — olegexe@online.ru) , а также роскошную книжку в полтораста страниц, "Монстрятник", Bestiary Guide.

Остальным же придется довольствоваться "встроенным" деревом и системой подсказки — не так удобно, но играть можно. Дерево у разработчиков вышло развесистое, аж на 170 животных. Сверху — уже знакомые вам амфибии, снизу — человек разумный, птиц разумный, слон разумный и некто вомбат разумный. В словаре слово "wombat" переводится как "вомбат", а на картинке — что-то вроде хорька или медвежонка, не разобрать. Кроме этих товарищей, венцами творения оказались лошадь и козел, без всяких признаков интеллекта. Наверное, это своеобразные ловушки — игрок в поте лица выводит козла разумного, а он оказывается просто козлом из огорода. Так что пристальнее вглядывайтесь в дерево жизни, господа!

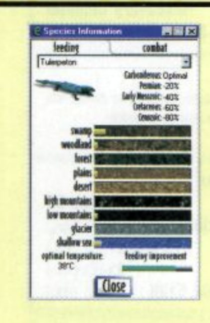


Немного насилия

Хотелось бы сказать, что Evolution принадлежит к разряду редких в наши суровые дни созидательных игр, в которых не надо никого рубить,

Выбираешь первого попавшегося червя и говоришь ему: "Так, парень. Стоять. Эволюционируй в такого-то". И червь, представьте, эволюционирует.

крошить и уничтожать, а требуется только строить, растить и воспитывать. Но, увы, я не могу этого сделать. Не даром люди говорят: "борьба за жизнь", "выживает сильнейший" и "главное — не победа, а участие". Так случилось, что вы оказались не единственным Богом на этой планете. До пяти игроков одновременно вместе в вами могут принять участие в эволюционной гонке. Сверхзадача — первым вывести на свет божий нечто разумное. А так как вариантов всего четыре (см. выше), то одному из счастливчиков точно достается тупой козел. Или лошадь.

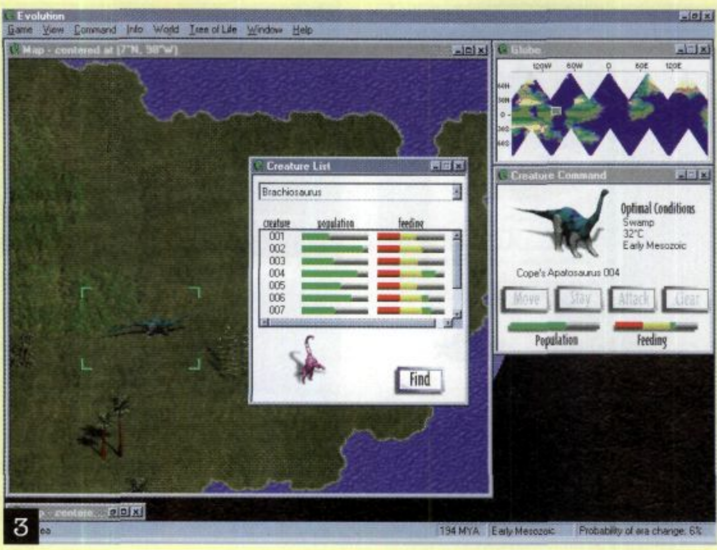


Присутствие конкурентов на планете раздражает. Не в меру расплодившиеся "вражеские" животины лишают ваших питомцев части их законной добычи, и как итог — развитие замедляется, а то и вовсе останавливается, если "их" крокодилы оказались более приспособлены к текущим условиям.

Но самое главное, то, что делает игру особенно острой и увлекательной, это "уникальность" каждого вида. Если вы первым вывели енота, больше никто не сможет вывести его вторич-



2. Всюду жизнь! При таком увеличении без большого экрана не обойтись. Да и тормозит изрядно...



но. Или, допустим, вы 50 миллионов лет трепетно превращаете некоего платихистрикса в лягушку. И вдруг ваш конкурент всего на миллион лет обгоняет вас — и, пожалуйста, лягушки вам не видать как своих ушей.

Каким образом участники смогут помешать друг другу в этой борьбе за разумное-доброе-вечное, если у них нет ни танков, ни самолетов? Есть масса способов. Во-первых, у них есть хищники. Далеко не все зверюги в этом историческом зоопарке питаются травкой и бананами. Выведя хищника помощнее, игрок получает в свои руки уникальное оружие в схватке с конкурентами. Это оружие самостоятельно ест и самостоятельно размножается. Вы можете поместить свежевыведенный экземпляр в тепличные условия, дать монстрам расплодиться, а затем вплотную заняться наведением порядка.

Разумеется, строить велосирапторов повзводно и даже выделять подопечных рамкой вам вряд ли разрешат, но вот атаковать — сколько угодно. Как-то раз я натравил своих монстров на группу мерзких маленьких животных, похожих на крыс. Бой продолжался около ста тысяч лет, но ощутимого урона крысы не понесли. Озадаченный, я изучил всю их подноготную, и обнаружилось, что это действительно были далекие предки наших крыс! Игра учитывает взаимные размеры разных типов животных — вот почему мои мастодонты столько времени не могли расправиться с грызунами.

Разум как оружие

Был у меня еще один неописуемый случай. Несколько стад Tuditanus'ов, весьма перспективных зверьков, в результате природной аномалии (то ли ледник сошел, то ли метеорит упал)

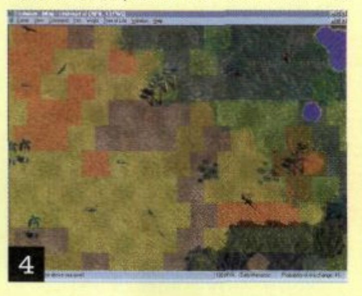


стали голодать. Пока я думал, как им помочь, почти все стада погибли, осталось одно. И тут где-то на севере открывается "зеленое" окно — там моему Tuditanus'у будет хорошо и сытно! Я повел его туда. Крокодил вымирал на глазах. С каждой секундой проходило 2000 лет, но звери не могли идти быстрее. Они так и погибли, где-то на середине пути в свой рай.

Этой былью я хотел подчеркнуть следующую мудрую мысль. Хищники — весьма эффективное оружие в борьбе за разумную жизнь. Однако, как и все в этой игре, они не вечны. Сменится период, похолодает, и ваши вчерашние герои начнут загибаться. Единственное, на что нужно полагаться в этой игре, — на собственный разум. Вы должны знать дерево жизни назубок, вы должны знать, что происходит в вашем мире сегодня, но главное, что будет ЗАВТРА, чтобы спрогнозировать свою тактику заранее.

Коротко о внешнем

Кому это интересно, Evolution сделана достаточно красиво. Создатели не поленились просчитать по сотне кадров анимации для каждого из 170 зверей в своем питомнике. Из-за этого первобытные джунгли выглядят весьма достоверно. Волею судеб я тестировал игру, сидя за монитором в 14" и нашел, что 640x480 — это слишком мало для хорошего обзора. Я рекомендую вам ставить 1024x768 и больше. Evolution использует слегка приукрашенный Windows-интерфейс, а потому приготовьтесь к постоянному переключению между окнами и поиску оптимального их расположения (на 640x480 его просто нет). Интерфейс не вызывает особенного раздражения, разве что сильно не хватает плавного скроллинга местности по





кнопке мыши.

Для тех, кто не готов провести 360 миллионов лет за компьютером (около 6 часов реального времени), создатели предусмотрели более короткие сценарии. Слабые духом могут отключить случайные природные катастрофы, а педанты — синхронизировать все события с реально имевшими место. Хотя прелесть игры как раз и состоит в том, что материки каждый раз генерируются заново и двух одинаковых игр у вас ни за что не получится.

Увы, вынужден признать, что игра работает медленно. Когда в одном экране собираются много представителей древней фауны, Evolution начинает безбожно "свопиться" на диск. С другой стороны, что вы хотели — это не C&C.

Ложный финиш

Когда сталкиваешься с необычной игрой, хочется сделать что-то необычное. Например поиграть в нее. Что оказалось не просто. Все вымирает, конкуренты захватывают самых сочных монстров, мне же достаются только отстойные тупиковые уроды. Evolution — нелегкая игра. И даже, не побоюсь этого слова, интеллектуальная. И что для меня важнее — совершенно "из ряда вон", ни на что не похожая. Такие вещи надо отмечать ценными подарками. Подозреваю, что в нее никто не будет играть, а потому перестраховываюсь и занижаю рейтинг.

На этом я умолкаю, но только на секунду, чтобы на следующем журнальном развороте встретиться с вами вновь. Мы отыскали творца всего этого безобразия, который оказался человеком широких взглядов и интересным собеседником. Чао!

P.S. Автор заранее предупреждает, что является полным профаном во всех областях человеческого знания, а потому никаких претензий насчет научности приведенного выше материала не принимает. Например, и слону ясно, что слоны не могли произойти от динозавров, потому что динозавры по большей части вымерли. А от тех, что не вымерли, произошли люди-птицы (см. дерево). Еще примеры?

Evolution: The game of intelligent life

Разработчик	**Crossover Technology**
Издатель	**Discovery Channel Multimedia/Interplay**

Резюме
360 миллионов лет за шесть часов. Никогда не думал, что краткий курс палеонтологии может быть таким интересным!

Системные требования

ОС:	**Windows 95**
Процессор:	**Pentium 60** (166 MMX рек.)
Память:	**16 Мбайт** (32 рек.)
CD-ROM:	**2x** (8x рек.)
Видеосистема:	**SVGA 512K** (1 Мбайт рек.)

Дополнительная информация
- 40 Мбайт на HDD
- Многопользовательский режим: локальная сеть IPX,TCP/IP, модем, Интернет, 6 человек
- Если вы еще не устали, загляните сюда: http://www.evoluton.discovery.com — сайт издателей http://www.ucmp.berkeley.edu — музей палеонтологии http://www.talkorigins.org — настольный FAQ эволюциониста

Рейтинги

Графика	**80%**
Звук	**90%**
Сюжет	**97%**

Интересность
85%

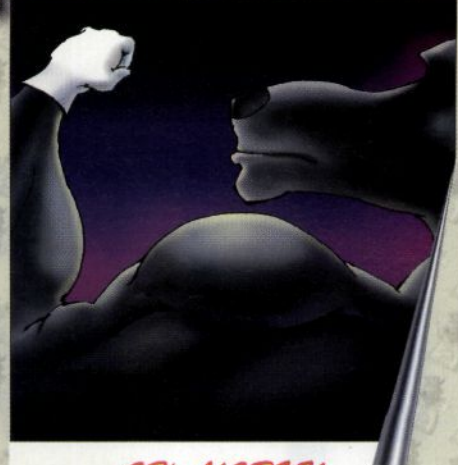
3. Не потеряться среди творений собственного разума вам поможет удобный интерфейс. К примеру, с помощью Creatures List вы наблюдаете за состоянием всей популяции в целом и с легкостью можете перебраться поближе к любому стаду.

4. Зоны питания. Красным обозначены места, где интересы обитателей этого мира не на шутку пересекаются. А вы говорите, жизнь прекрасна...

АКЕЛЛА
МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО


ОН ОПЫТЕН


ОН ТАЛАНТЛИВ


ОН МОГУЧ



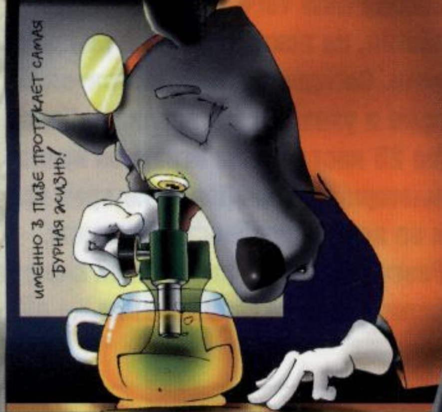
История морского разбоя



Напиши музыку Сам



История и интерактивная система тренировок



ОН ЛЮБИТ НАУКУ


НИКТО НЕ СКАЖЕТ, ЧТО ОН ПЛОХ



ДЛЯ НЕГО НЕТ ТАЙН



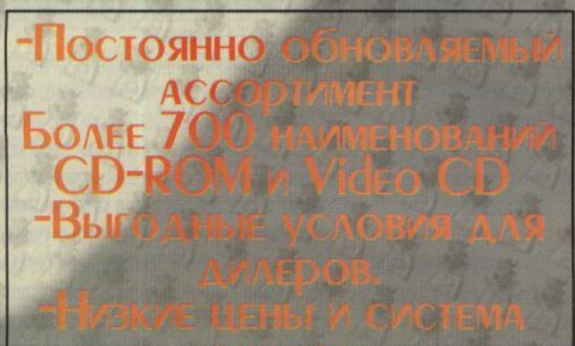
Мир пива на вашем компьютере



Все о стрелковом оружии



Все об играх за 15 лет



АДРЕСА ПО КОТОРЫМ ВЫ СМОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ НАШУ ПРОДУКЦИЮ:

МОСКВА

МАГАЗИН "РОНиС" тел.928-0431
ул.Мясницкая д.20
"ДОМ ИГРУШКИ" тел. 238-0096
ул.Большая Якиманка д.26
Компьютерный салон "СОЛЯРИС"
ул.Солянка 1/2 стр.1 тел. 230-6057
Детский мир "ВИННИ"
Рублевское шоссе д.20 корпус 1
"ДЕТСКИЙ МИР" на Лубянке
Детский мир "ПЛАНЕТА МАЛЫШЕЙ"
ул.Перовская д.31
"ДОМ КНИГИ" на Новом Арбате
секция 8
Компьютерный салон "ИНФОРТ"
пр-т Буденного д.1/1 тел.365-3381
Магазин "НЬЮТРЕЙД" тел.247-9155
Комсомольский пр-т 24/2
Компьютерный салон "МАРВИ"
ул.Покровка д.6 тел. 206-8057

РОССИЯ

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:
СП Дом книги на Невском,
ООО "ЛАДИС" тел.2917924,108-47-77
ООО "RACHEL" тел.2104452
ООО "Лайт Про"тел.311-8312
НОВОСИБИРСК:
ЗАО "ЛЕМ Плюс" тел.464397
ЕКАТЕРИНБУРГ:
TIM Ltd. тел.424779
ТОЛЬЯТТИ:
б-р 70 лет Октября,47,
Торговый дом "КАРАВЕЛЛА"
ЧЕЛЯБИНСК:
"Копмакт-Сервис" тел.(35-12) 37-1452
КАЗАНЬ:
"САН МУЛЬТИМЕДИЯ" тел. 75-56-15
АБАКАН:
"ФТМ Офис" тел. 4-46-91
ЧЕРЕПОВЕЦ:
магазин "СКИФ" пр-т Победы 159

НАШ оптово-розничный МАГАЗИН находится по адресу: МОСКВА, ул.2-я ФРУНЗЕНСКАЯ, д.10, корп.1
Тел. (095) 242-03-23......742-40-19......742 40-23 факс (095) 242-88-98

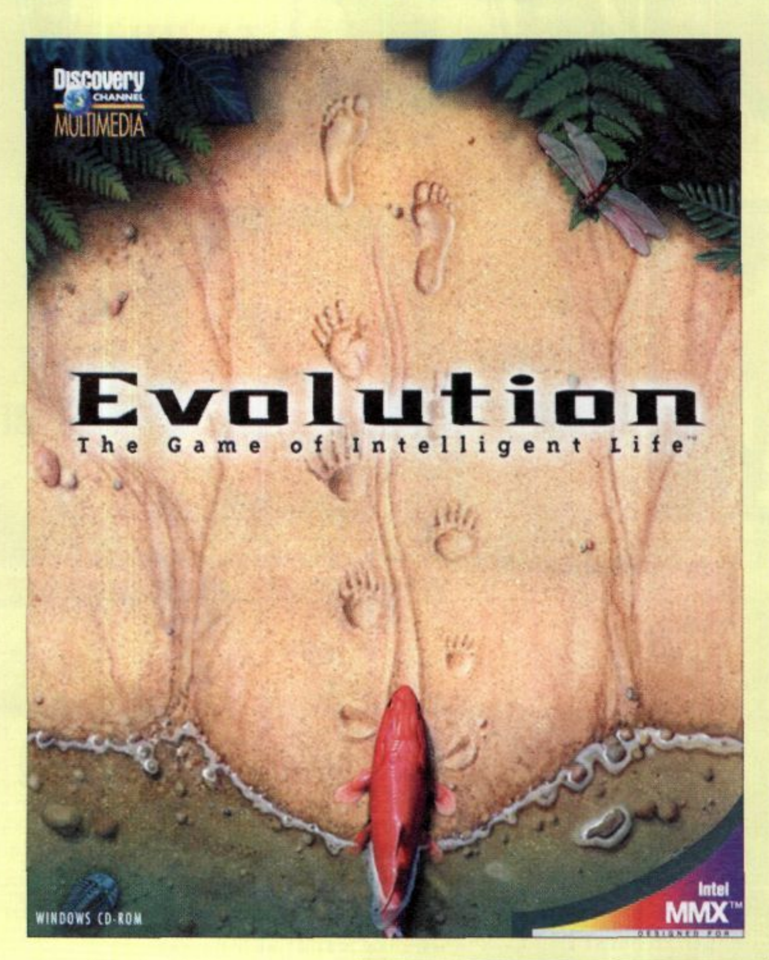
WWW.AKELLA.com — новости и бесплатная лотерея

Дизайн и оформление Радионов С. В.

Доказательство от противного



Автор Evolution Грег Костикян:
"Икс — это круто. Все делают Икс. А мы попробуем Игрек!"



"За свою жизнь я создал 25 настольных и две онлайновые игры, написал три романа и множество статей, а также сотворил двух дочерей, причем кое-что из этого произведено в соавторстве..."
Так говорит о себе Грег КОСТИКЯН (Greg Costikyan). Кто этот человек? Мы не кидали кубики, играя в его настольные игры, мы не засиживались допоздна за его романами и не мусолили страницы New York Times в поисках его статей. Человек работал, не покладая рук, а мы даже не слышали его фамилии. Сегодня у нас есть отличный шанс исправить ситуацию и узнать Грега поближе. Повод подходящий — к своим 25 настольным играм он прибавил еще одну — компьютерную, Evolution, о которой мы только что рассказали во всех подробностях. Словом, глыба, а не человек. Разве можно упустить такой шанс и не поговорить с корифеем о самом сокровенном — об играх?

Game.EXE: Если позволите, первое, что приходит в голову: почему вы решили сделать именно ТАКУЮ игру? Может быть, поделитесь с нашими читателями историей проекта?

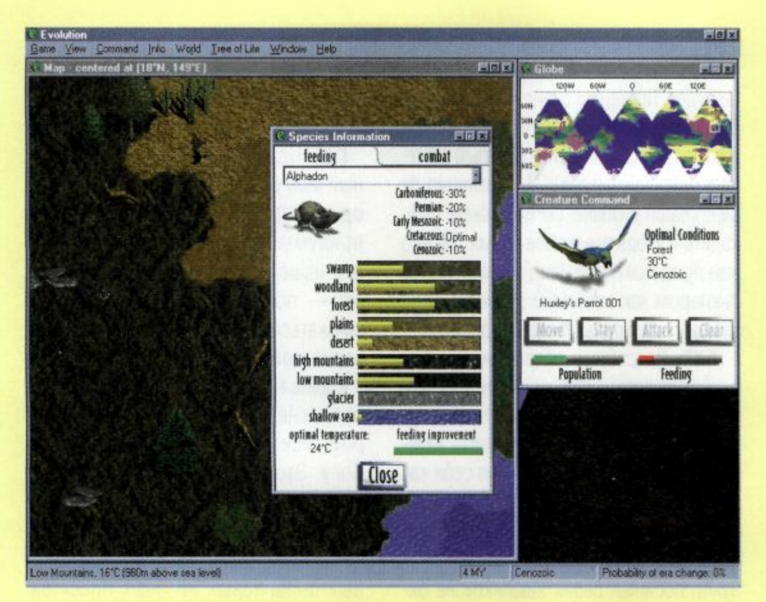
Грег Костикян: А почему нет? Evolution — это очень необычный продукт. Во-первых, Discovery Channel Multimedia никогда не занималась публикацией игр. В основном они выпускали обучающие программы на CD. И вот однажды Эл Роре (Al Roireau), продюсер Discovery, сумел убедить начальство в необходимости выпуска игр. Аргументировал он свое предложение так: игры обычно продаются гораздо лучше, чем образовательные программы (хоть их разработка и обходится значительно дороже). В то время вопрос об объемах продаж был особенно больным, и в результате мы получили шанс.

Во-вторых, мы никогда не издавали игр на CD-ROM. Мы сделали немало онлайновых игр, начиная с 80-х годов, для "videotex", когда Интернет еще назывался Arpanet, а AOL и в помине не было. Мы придумывали настольные стратегические и ролевые игры, и издали порядка 25 разных названий. Но чтобы сделать компьютерную игру на CD — никогда.

Итак, мы начали новый проект. Компьютерная игра разрабатывается компанией, которая не является девелопером компьютерных игр, и издается фирмой, которая не является публикатором. Готовый рецепт провала, верно?..

На самом деле, я, конечно, преувеличиваю. Эл Роре работал в MicroProse, продюсировал немало игр, и у нас были технические эксперты, игровой опыт, а главное — желание.

Обычно независимый разработчик собирает в папку рабочий прототип, план и приходит к публикатору за деньгами. В нашем же случае Discovery сама обратились к нам с готовой идеей и попросила сделать из этого игру, не имея никакого прототипа и готового плана. Мы одновременно многое выиграли и проиграли — из-за полного отсутствия у высшего звена руководства Discovery интереса к играм. А выиграли потому, что работали в основном с Элом, который разделял наше видение игры и не



вы по-прежнему концентрировать свое внимание на "gameplay" или займетесь визуальными эффектами? Оборотная сторона этого вопроса такова: только ли недостаток быстродействия и отсутствие технологий мешают разработчикам создавать по-настоящему сложные и интересные игры?

Г.К.: Позвольте мне перефразировать ваш вопрос: в чем разница между NetHack и Final Fantasy? Между старым академическим Star Trek и Quake? Обе первые игры — компьютерные RPG, вторые — стрелялки...

А разница состоит в том, что NetHack и Star Trek были разработаны для мира ASCII, а Final Fantasy и Quake, полные быстрой анимации, заставок, 3D, цифрового звука и так далее, — для современных hi-end-компьютеров. Но ОЩУЩЕНИЯ, вызываемые у игрока, очень похожи. Это все та же стрелялка. Это все та же RPG. И я могу доказать, что NetHack лучше, чем Final Fantasy....

Мы не использовали чудовищный скачок в быстродействии компьютеров для увеличения сложности и глубины игры. Мы использовали его для улучшения внешнего вида, визуального восприятия.

Я ничего не имею против визуального восприятия; и использую любые преимущества, которые может дать нам технология. Но меня интересуют ИГРЫ. Я не начальник художественного отдела. Ради всего святого, я все еще играю в настольные игры! На самом деле, я недавно приобрел пару таких, производства компании CheapAss Games. Они были оформлены в черно-белых тонах, и в инструкции меня попросили самостоятельно нарисовать игровые карточки. Казалось бы, что может уродливее и АНТИвизуальнее, чем это, однако, должен признать, "Убей доктора Счастливчика" (Kill Doctor Lucky) и "Отдай мне свой мозг" (Give Me the Brain) оказались крутейшими игрушками!

По мне, это все еще игры. Хотя я отдаю себе отчет, что они не представляют то направление, в котором движется рынок. Сегодня ваш продукт должен иметь профессиональный уровень графики, видео и звука. Но Crossover не собирается делать красивые, но бесконечно скучные игры...

Игровая логика Evolution гораздо сложнее, чем в большинстве издаваемых сегодня игр. Хотя, постойте, о какой сложности мы говорим? У нас нет ни настоящего AI, мы не используем восхитительные достижения в области искусственной жизни, мы всего лишь ввели в игру немного сферической геометрии — и все! Симулятор ядерного реактора, сделанный Крисом Крауфордом (Chris Crawford) лет сто назад, работал на Atari 800 и был алгоритмически гораздо сложнее, чем engine'ы современных игр. Я имею в виду, в нем было не в пример больше расчетов.

Вы даете нам стремительные компьютеры и восхитительные визуальные технологии? Круто, мы их используем. Но наш подход все равно не изменится. ЭТО БУДЕТ ПРОСТО БОЛЬШЕ ТОГО ЖЕ САМОГО. Больше производительности. Больше памяти. Мы здесь уже были.

А теперь дайте нам интеллектуальные схемы, способные поддерживать осмысленный диалог, или дайте нам сверхбыстрые сетевые соединения, уменьшающие задержки до незначительного уровня, или систему, которая умеет учиться...

Появление онлайновых игр произвело большую революцию в отрасли, чем смена 64-килобайтных машин на 200-мегагерцовые. Сеть изменила сам способ игры. Мощность просто поменяла картинку на экране.

.EXE: Вам не кажется, что интеллектуальные игры выходят из моды? Чтобы добиться успеха в наши дни, нужно сделать что-нибудь вроде Total Annihilation или Myth, что-нибудь плавающее в море крови и обязательно в 3D? Лич-

нарушал границу обычных отношений между издателем и разработчиком. Проиграли, повторюсь, потому, что порой было очень трудно объяснить боссам из Discovery, почему вещи обстоят именно так, а не иначе. Скажем, Evolution вышла на два месяца позже назначенного срока. Для программного проекта такой степени сложности это очень хороший результат. Но Discovery с ужасом переносила подобное опоздание. "Послушайте, телешоу всегда начинаются вовремя!.."

.EXE: Evolution — довольно простая, *на первый взгляд*, игра. В ней трудно одержать победу, но правила и интерфейс почти тривиальны. Насколько игра сложна изнутри, если говорить об алгоритмах и прочей математике?

Г.К.: Рад слышать, что интерфейс показался вам простым. Вообще-то я беспокоился, что для кого-то он будет слишком сложным. Мне нравится убийственная простота игрового интерфейса WarCraft и подобных игр, и мы пытались сделать все возможное, чтобы упростить наш как можно больше, но Evolution работает с *такими* объемами информации...

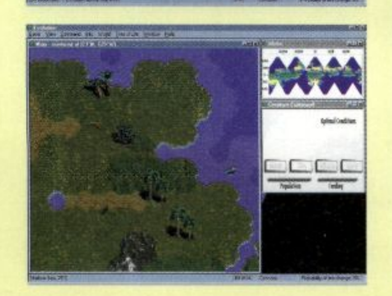
Что касается технической сложности игры, то, мне кажется, Evolution — чрезмерно амбициозное предприятие при таком бюджете. Мы сделали игру под Win'95 с использованием DirectX, MMX и многозадачной архитектуры. Наверное, самый сложный кусок игры — это модель движения земной коры. Отдельные части коры в сферической модели земного шара перемещаются поступательно и поворачиваются, а затем с помощью достаточно сложных математических алгоритмов проектируются на плоскость.

Собственно отображение животных также отняло немало сил; анимация только одного зверя в распакованном виде занимает один мегабайт памяти. Как правило, в ходе игры одновременно присутствуют около 20-30 разных видов, и в результате swap-файл Evolution достигает порой гигантских размеров (так что мы рекомендуем игрокам освободить место на винчестере). Чтобы дать вам чувство перспективы, давайте возьмем Command & Conquer. В нем едва ли наберется больше дюжины юнитов одновременно, и каждый из них анимирован весьма посредственно.

В нашей игре к анимации персонажей подошли с большей ответственностью: 168 созданий, каждое моделировалось в 3D, и для всех было рассчитано по 100 фаз движения. Причем большинство моделей нам пришлось создавать собственными силами. Вы можете достать стандартную модель тиранозавра, но попробуйте отыскать акантостега или фиомию.

.EXE: Итак, игра работает не слишком быстро, и я знаю, что вам пришлось пойти на компромисс между скоростью и реалистичностью. Что, если я дам вам компьютер, в миллион раз быстрее того, что стоит на вашем столе и снабжу вас фантастическими 3D-технологиями? Какую игру вы сделаете? Убойную стратегию или Trinity-киллер? Будете ли







но мне нравится ваш выбор, но что скажут миллион игроков в C&C и два миллиона игроков в Quake?

Г.К.: Давайте проанализируем ваши аргументы.

1. FPS и RTS доминируют на рынке в наши дни.

2. Следовательно, игры других жанров не смогут добиться успеха. (Вроде правильно, да, ребята? Я это хотел сказать? — **О.Х.**)

Вот мое доказательство того, что ваша теорема не верна.

1. Рынок заполнен FPS и RTS.

2. Каждый из этих жанров имеет своего лидера — Quake для стрелялок, C&C для стратегий в реальном времени.

3. Если вы сделаете FPS или RTS, вам придется бороться с множеством других игр такого же плана, а также с очередными продолжениями игр-лидеров.

4. Если вы сделаете игру в другом жанре, конкурентов у вас почти не будет.

5. Следовательно, вы с большей вероятностью добьетесь успеха, издав игру другого жанра.

В этом году миллионы игроков в Quake и Total Annihilation купят StarCraft и Quake II. И на здоровье. Но мне кажется, они с большей вероятностью заинтересуются Evolution, нежели стрелялкой без логотипа "id" на коробке или RTS, если она сделана не в WestWood...

Что же касается вашего аргумента, что "интеллектуальные игры" вышли из моды, — пожалуйста. "Созидательные" игры имеют долгую и успешную историю — SimCity, Railroad Tycoon, Civilization. Тот факт, что в последнее время мы не видели удачных игр в этом жанре, означает только то, что они еще не были опубликованы. Есть масса людей, которым нравится этот стиль игры, и Evolution подойдет им как нельзя кстати.

.EXE: Играя в Evolution, я невольно вспоминал Creatures. Обе игры так или иначе затрагивают темы эволюции, жизни. Что вы лично думаете о Creatures? Как вам тезис о том, что такие игры затрагивают особые струны в душах людей? Вспомните томагочи-синдром. Людям нужен кто-то, о ком можно заботиться, будь то норн или динозавр...

Г.К.: Creatures имеют очень остроумную концепцию, и, учитывая успех томагочи, я думаю, вскоре мы увидим все больше и больше подобных вещей. Однако мне кажется, что, как и большинство "компьютерных друзей", это со временем надоест людям, потому что здесь нет четкой цели, к которой можно было бы стремиться. В конце-концов ваши действия теряют всякий смысл.

Мне нравятся Creatures, это остроумно. Это не "same-old same-old", как говорят англичане. И приятно видеть на рынке, распухшем от клонов, что-то сделанное с воображением. Но... хм-м... Я не стал бы убивать слишком много времени за этой игрой.

.EXE: Если быть до конца честным, я хотел бы, чтобы животные в вашей игре развивались "плавно", как в Creatures, как в жизни. Дерево видов действительно очень "суковатое", но все равно его не сравнить с бесконечным разнообразием, которое дарит настоящая эволюция. Как вы думаете, когда станет возможным создать игру такого плана?

Г.К.: Я согласен с вами. Я сам хотел бы сделать такую игру, в которой атрибуты и внешний вид (и даже анимация) животных видов были бы не фиксированными, записанными на диск заранее, а гибкими, рассчитываемыми "на лету". Однако технологии еще не готовы к таким идеям. Я имею в виду, мы только-только научились создавать 3D-изображения "на лету". Я даже боюсь представить, каким способом надо генерировать на лету 3D-модели.

.EXE: Кто выбирал (писал?) музыку к Evolution? Я нашел саундтрек очень красивым и подходящим к стилю игры.

Г.К.: Спасибо! Композитор Патрик Циммерли (Patrick Zimmerli) — джазовый музыкант. Его нам порекомендовал наш помощник продюсера Мэт Бламберг (Matt Blumberg), который знает о музыке гораздо больше меня.

Лично я больше предпочитаю панк, альтернативную музыку и хардкор (ого! кто бы мог подумать! — **О.Х.**), но здесь лучше звучит ambient. Вообще играм больше подходит мягкая музыка, нежели что-то ритмическое и агрессивное. Очень часто приходится отключать музыку в играх — слишком назойливо.

.EXE: Как будет выглядеть multiplayer-режим Evolution? Все мы помним бум multiplayer после выпуска C&C или WarCraft, можем ли мы ожидать такого же после появления Evolution?

Г.К.: Если говорить откровенно, многопользовательская версия Evolution работает гораздо медленнее, чем одиночная. Проблема состоит в том, что состояние игры необходимо передавать на каждую машину КАЖДЫЙ тик (квант времени), что означает трансфер ОГРОМНОГО количества данных. Для примера, Quake позволяет машинам на некоторое время терять синхронизацию, причем в игре отслеживаются координаты относительно небольшого числа объектов. Evolution приемлемо работает в пределах офисной локальной сети или на быстрой игровой сети вроде Mplayer, но я никому не пожелал бы "пробовать" игру в публичном Интернете, разве что все игроки будут "сидеть" на одном провайдере.

Мне хотелось бы верить, что Evolution обретет популярность в Сети, но этого не будет. Типичный сеанс игры занимает около шести часов (правда, вы можете выбрать сценарий, который длится около двух часов). И, в отличие от deathmatch в Quake, вы не можете приходить и уходить в любое время. Так что вам придется неотрывно сидеть за компьютером как минимум два часа. Я не думаю, что людям такое понравится.

.EXE: Спасибо за обезоруживающую откровенность... Еще один интересный момент. Играя в Evolution, я постоянно ловил себя на попытке мыслить категориями C&C. Я воспринимал себя как боевого генерала, которому необходимо одержать победу: использовал особенности рельефа для тактических нужд, посылал своих хищников на охрану только что выведенного вида и т.д. Ожидали ли вы такую реакцию со стороны игроков? Боюсь, многие будут разочарованы отсутствием заборов или даже артиллерии.

Г.К.: Верно, вы МОЖЕТЕ играть в эту игру, как в wargame. Но даже в multiplayer-схватках, которые проходили у нас, люди редко так поступали. Большинство концентрируется на своих собственных существах, изредка совершая вылазки друг против друга. Под конец игры, правда, все становились более агрессивными, пытаясь оттянуть процесс выведения разумной расы конкурентами.

Я думаю, "созидательная" часть игры гораздо более соблазнительна, чем прямой конфликт. Разумеется, очень много зависит от характера игроков!

Вы правы однако в том, что если люди видят "стратегическую" игру "в реальном времени", они начинают думать о Command & Conquer и больше ни о чем. Evolution может здорово озадачить таких игроков.

.EXE: Я вас, наверное, уже утомил своими расспросами. Мы все желаем вашему детищу удачи. Под занавес — последний вопрос. Ваши планы? Что-нибудь столь же эксцентричное, а может быть, новый C&C-клон?

Г.К.: Спасибо за теплые слова. В данный момент у нас нет в разработке ни одного проекта для PC-CDROM. Мы придумываем кое-какие прототипы для нашей весенней встречи с боссами — полетим в Калифорнию "пресмыкаться в поисках долларов", как говорит мой друг.

Кроме того, в данный момент мы работаем над многопользовательской игрой, исключительно "онлайн", для Sony. Это будет достаточно традиционная игра, с одной стороны (военный симулятор), и в то же время она не будет похожа на большинство современных онлайновых игровых проектов. Это не стрелялка, и даже совсем не "real time".

Я лично заканчиваю очередной роман, а что касается эксцентрики... Есть тут у нас пара идей (виртуально улыбается. — **О.Х.**). Combat Golf — страшный проект, не хотелось бы за него браться. Или вот The Language of Stones, который лучше всего можно описать как смесь Core Wars и игры Го.

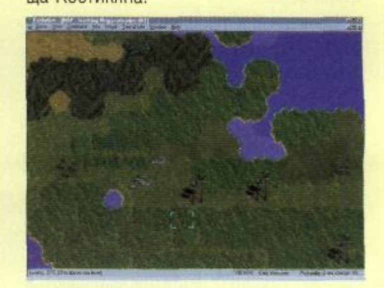
Хотя, знаете, может быть, стоит заняться именно "Боевым гольфом". Стрелялка "от первого лица" и любимый спорт людей, достаточно богатых, чтобы позволить себе PC, — в одном флаконе. Это так естественно. Черт, не надо было раскрывать собственные секреты перед всей читательской аудиторией...

Так что, будьте уверены, мы сохраним наш "подход от противного". Если Икс — это круто, если все делают Икс, мы попробуем Игрек!

Беседу вел **Олег Хажинский**.

P.S. Что-то еще? Ах, да! http://www.costik.com — личный сайт товарища Костикяна.









НАХОДКА ДЛЯ ШПИОНА

Более 5000 статей, авторы — специалисты военного дела и профессиональные историки

Более 2500 иллюстраций

Уникальные видеоматериалы о самых современных видах вооружений

Трехмерные анимации фигур высшего пилотажа

Интерактивные карты великих сражений

Более 500 персоналий военной истории

Уникальная поисковая система

Хронологическая таблица истории вооружений, начиная с первого тысячелетия до н.э.

Тематические викторины

Выход в Интернет

«ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ВООРУЖЕНИЙ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 98»

Шестнадцать основных тематических разделов:

Холодное оружие

Оружие пехоты

Оружие специального назначения

Ракеты и артиллерия

Бронетанковая техника

Боевые разведывательные и колесные машины

Системы и средства противовоздушной (противоракетной) обороны

Инженерное вооружение

Боевая экипировка

Охотничье и спортивное оружие

Оружие для полиции и самообороны

Авиация и космос

Флот

Стратегические ядерные вооружения

Великие сражения

Выдающиеся военачальники

Энциклопедия Вооружений Кирилла и Мефодия 1998

ЭТО — ПЕРВАЯ И ЕДИНСТВЕННАЯ В МИРЕ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ, ВКЛЮЧАЮЩАЯ В СЕБЯ ВСЕ ВИДЫ ВООРУЖЕНИЯ, ТАКОГО ОБЪЕМА

Журнал «Hard 'n' Soft»

КиМ КИРИЛЛ и МЕФОДИЙ

Тел.\факс: (095) 903-6535, (095) 903-3474. Телефон технической поддержки (095) 903-8095.
Заказ дисков и бесплатная доставка по Москве: (095) 401-2317.

Вы можете приобрести мультимедиа-диски компаний «Кирилл и Мефодий» и NMG в компьютерных салонах «R-STYLE», а также в сети магазинов «1С Мультимедиа», «Партия», «Белый Ветер», «Компьюлинк», «МИР» (тел.152 4001), «Диал Электроникс» (тел.928 8581), «СВ» (тел.966 0101, 966 1001).

Герои нашего времени

Олег Хажинский

Lords of Magic

Ночь сегодня обещает быть особенно темной — Небесные великаны уже укутали звездное небо одеялами серых облаков. В Замке из черного дерева соберутся слуги Демона смерти. Черный эльф окропит алтарь кровью первой жертвы, и крики потонут в громе неистового хохота. Но пока здесь тихо. Декорации расставлены, и актеры давно на местах, но кто-то медлит с третьим звонком. Поторопитесь, сегодня у нас большая премьера — очередная часть серии "Lords of" в постановке самих Sierra & Impressions!



В последнее время часть играющего народа стала вдруг проявлять недовольство по поводу отсутствия в нашем разделе походовых игр. Мало, говорят, освещаете. Пропускаете, понимаешь, шедевры. Так, мол, и так. И это меня, как ни странно, радует. Мне-то грешным делом казалось, что я — тот самый последний урод, который не до конца проникся прелестью RTS. Нет, оказывается, есть и другие уроды. То есть, я имел в виду, нормальные люди.

Надеюсь, прошлогодняя рецензия про "орков в космосе" слегка подняла наше павшее реноме. А сегодня на повестке

Договоримся сразу: я не буду ругать LOM за то, что в нем уже исправили патчи. Правда, хвалить Impressions за хорошую работу я тоже не собираюсь...

дня другой продукт для любителей походовых игрищ. Правда, порадует он их только наполовину своей номинальной мощности, потому как походовый он только снаружи, а внутри у него — все то же "реальное время", причем очень сомнительного качества...



Против LOM'а нет приема?

Если честно, рецензия на **Lords of Magic** могла появиться еще в прошлом номере журнала. Однако свойственная скромному автору дотошность, превозмогающая порой природную лень, не позволила произвести на свет сырой материал. Сырой и к тому же разгромный. Первые полчаса общения с игрой полностью убедили меня в ее нежизнеспособности. Пестрая до рези в глазах графика, ужасно медленная работа (читай: тормози-и-ит!) и нелепые тактические битвы в реальном времени привели к единственно верному на тот день приговору: давить и не пущать. С другой стороны, спешка хороша сами знаете при каких пикантных обстоятельствах. После краткого, но емкого совещания с начальством было решено: даем игре месяц испытательного срока. Время пошло.

Сверим патчи

Господа, пришло время сверить патчи. Если вы оказались счастливым обладателем девственной версии 1.01 — приношу свои соболезнования, мы с вами говорим о разных играх. Вскоре после выхода игры на сайте Sierra появился патч 1.02. Прочитав список исправлений, я пришел в ужас: как они могли выпустить LOM в таком виде?! Вот вам лишь маленький отрывок: "Ускоряет скорость игры от 30 до 80%... Не вылетает при движении карты мира, а также при нажатии кнопки "C"... Скорость летающих юнитов больше не зависит от типа рельефа..." Замечательно! Через пару недель на смену первой "заплатке" пришла следующая, 1.03beta. Beta означает, что в патче тоже могут быть ошибки, для исправления которых будет выпущен специальный патч патча 1.03.

Несмотря на это, рекомендую всем скачать и поставить 1.03beta (3 мегабайта): особых провалов не замечено, зато полной переработке подвергся multiplayer-режим и добавился экстремально удобный экран для работы с армиями.

Итак, когда все необходимые формальности соблюдены, можно приступать к собственно игре. Договоримся сразу: я не буду ругать LOM за то, что в нем уже исправили патчи. Правда, хвалить Impressions за хорошую работу я тоже не собираюсь...

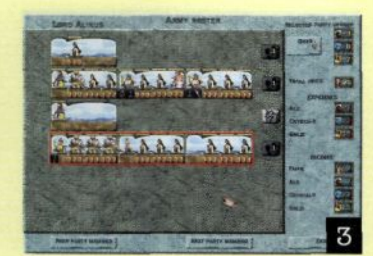
Здравствуйте, Heroes of the Might & Magic 3!

Причины всенародной популярности HMM еще предстоит установить ученым будущего. Я и сам провел немало дней в героических путешествиях, сначала на "Поиске", потом на 386-м, затем на Pentium'е. Очевидно, уникальное сочетание стратегического, тактического и ролевого начал вкупе с приятной графикой и низкими системными требованиями сделали свое "черное" дело. Экспериментально установ-



1. Чистая победа! Я не потерял ни одного человека и при этом захватил немало добра — золото, кристаллы, новый артефакт, но самое главное — эль!





лено: народ играет в НММ2 по сей день, и по этой части игра идет ноздря в ноздрю со вторым WarCraft'ом.

Вот и интересно мне, как вся эта армия фанатов НММ отнесется к LOM. Где связь? Дело в том, что формат Lords of Magic фактически полностью содран с "Героев". Солидная порция современных технологий (3D, текстуры, световые эффекты), вливание молодой крови в виде тактических сражений в реальном времени, все это приправлено острым сюжетом, и вуа-ля — НММ3 готов! Насколько клон превзошел своего прародителя, и превзошел ли вообще? Давайте разбираться.

Кто я?

На этот непростой вопрос придется ответить всем желающим поиграть в LOM. Причем дело не ограничится банальным введением your name. Главный герой должен определиться, к какому из трех классов он принадлежит, кто он — воин, маг или вор. От вашего выбора будет зависеть не только внешний вид главного персонажа, но и его "внутренние параметры". О да, в LOM у всех и вся есть параметры, и их довольно много! Правда, систему характеристик персонажей трудно назвать стройной и интуитивно понятной. Атака, Защита и Хиты соседствуют с Запасом Ходов, Маной и Умением стрелять из лука. Чуть в стороне — Сила, Подвижность и Мудрость. Завершает список параметров Опыт, тоненькая полосочка между двумя уровнями. Кроме того, каждый герой оснащен двумя руками и рюкзаком на три предмета. Понятно, что в них герой будет держать волшебные мечи и всякие магические допинги. Примечательно, что любой персонаж в игре, будь то муха или динозавр, имеет точно такую же систему параметров, но, к сожалению, напрочь лишен рук и рюкзака.

Покончив с профориентацией, герой должен выбрать Религию (Школу, Клан, Силу — называйте, как хотите). Это будет посложнее, потому что профессий всего три, а вот школ — восемь. Не бойтесь запутаться в этом разнообразии, на самом деле здесь есть своя система. Порядок противостоит Хаосу, Жизнь — Смерти, Огонь — Воде, а Земля — Воздуху. Выбор Школы определит в дальнейшем и набор сил, и систему магии, а значит — всю тактику игры в целом. Разумеется, краткие аннотации по каждой стихии помогут вам определиться с выбором, но настоящий результат даст только практика — я перепробовал все школы, прежде чем начать серьезную игру.

Что делать?

Наконец, полностью самоопределившись, герой после весьма долгой паузы (все запаслись Pentium II?) оказывается в мире Urak. Представшая пред его очами картина может весьма разниться от случая к случаю (это зависит от того, какую Школу предпочел нашел протеже): заливные луга, заснеженные вершины, залитые лавой плоскогорья — мир велик, и скоро вы сами в этом убедитесь. Объединяет десантированных героев одно — сложное финансовое и политическое положение. Дело в том, что силы Смерти во главе с Черным эльфом Балкотом захватили Храмы всех религий этой волшебной страны. Жители Urak'a настолько подавлены случившимся, что даже не предпринимают попытку реванша и уж, конечно, не обращают ни малейшего внимания на молодого и неопытного героя с горсткой необученной свиты.

Им невдомек, что этот салага и есть владелец компьютерной игры Lords of Magic, а потому рано или поздно им придется изменить линию поведения. Итак, чтобы приобрести столь необходимое уважение масс, нужно отвоевать у Балкота свой Храм. Поначалу кажется, что сделать это практически невозможно. Местные жители отказываются добровольно идти на смерть, а наемники заламывают такие цены, что уже через пару ходов от запасов золота остаются лишь рожки да ножки.

Кто виноват?

Виноваты, разумеется, плохие. Сверхзадачей игры является победа над самим Темным эльфом. Отыскать его Дворец — в меру сложная, но далеко не единственная задача. Разумеется, силы Смерти имеют в своем арсенале самые мощные и разрушительные заклинания, наиболее крепких воинов и так далее. Нельзя сбрасывать со счетов и интересы остальных религий страны. Одни из них относятся к вам дружественно, кое-кто на дух не переносит, и в ходе игры выяснение отношений с братьями по оружию отнимет у вас немало времени. Как вести себя — уничтожать всех, набирая экономический и военный потенциал, так необходимый для достижения сверхзадачи, или пытаться найти контакт и объединить силы с конкурентами, — каждый должен решить для себя сам. Дипломатия и торговые отношения с соседями занимают в игре далеко не последнее место.



Так что скажу вам по секрету, пока эти новички, чертыхаясь, пытаются отбить Храм: все это ерунда и детский сад. Настоящая игра начинается потом, а это так, необходимое предисловие.

...вливание молодой крови в виде тактических сражений в реальном времени, все это приправлено острым сюжетом, и вуа-ля — НММ3 готов!

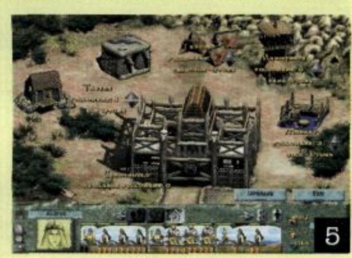
Настоящая игра

Храм снова обрел законного владельца, и наш Замок превратился из магазина в тренировочный центр и мастерские. Люди готовы работать с нами, и количество последователей периодически растет вместе с увеличением нашей популярности. А как стать известным? Ну конечно же, нужно совершать подвиги.

Поле для героической деятельности в игре поистине огромно. По всей вол-







2. Маг за работой. Видите парту и стульчик на заднем плане? Это место пока свободно. Но скоро его займет еще один специалист, который в данный момент "растет над собой" в бесконечных баталиях.

3. Пресловутый "экстремально удобный экран управления картами" действительно удобен. Удивительно, что создатели догадались ввести его только в третьей версии игры!

4. Так проходит разговор по душам. Товарищ предложил мне сотню кристаллов и какого-то чумазого всадника в обмен на моего беленького, чистенького героя аж второго уровня. Руки прочь, мерзавец!

5. Так выглядят города изнутри. Для каждой религии — своя графика, своя музыка и звуковое сопровождение. Но на самом деле — все унифицировано. Не заблУдитесь.









шебной стране, тут и там разбросаны таинственные пещеры, заброшенные башни и прочие катакомбы. Чтобы остудить пыл наиболее горячих героев, перед входом в пещеру нам предусмотрительно сообщается: враги, мол, такого-то уровня. Это, с одной стороны, очень удобно и практично, а с другой — нечестно. Что же это за героическая деятельность, если известен примерный уровень врага?

Героические прогулки на свежем воздухе очень полезны. Мало того, что игрок и его команда постоянно тренируются и растут в уровнях. Они также приобретают ценные артефакты и просто грабят всех подряд, пополняя казну своей родины. Кроме того, некоторые места, например золотые шахты или пивоварни, после "зачистки" начинают давать постоянный доход "натурой", что всегда очень кстати.

Загадка, над который я до сих пор ломаю голову: умение неполной тройки выращивать себя до целой.

Героическая экономика

Со строительством в LOM будет поскромнее, чем в HMM. Фактически, из зданий — только Бараки, Гильдия воров и Башня магов. Правда, каждое строение готово себя "заапгрейдить", причем несколько раз.

Неподалеку от Башни магов расположилась Библиотека. Если вы хотите заниматься исследованиями в области оккультных наук, не забудьте направить сюда нескольких опытных волшебников. Мы сами выбираем, в каком направлении вести исследования, а их результат напрямую зависит от уровня ученых — чем он выше, тем быстрее мы достигнем цели.

За каменными стенами Цитадели, кажется, обосновалась мафия менял. За красивыми вывесками "Рынок", "Дворец", "Таверна", "Магистратура" на самом деле скрываются банальные обменные пункты, где вам обменяют, что угодно на что-то еще по совершенно грабительскому курсу.



Кроме того, стоит вам захватить Храм и установить контроль над городом, вышеупомянутые заведения превращаются в мастерские. В Таверне почему-то делают эль, на Рынке — золото, а вот в Магистратуре — саму Славу. Так и написано — "6 единиц Славы за ход". Если вы изнемогаете от избытка популярности, Славу можно продать в той же Магистратуре по сходной цене — один золотой за две единицы Славы.

Заработанные в боях или произведенные честным трудом материальные ценности мы тратим на обучение и содержание армии. Со временем военный аппарат раздувается, и уследить за всеми становится непросто. Сократить количество личного состава можно естественным путем, то бишь участвуя в боях. А бои, надо сказать, явление в LOM постоянное.

На "раз-два-три" рассчитайсь!

В армии, знаете ли, главное — порядок. Вот и здесь все наши бравые существа разбиты повзводно и поротно. Минимальная боевая единица в игре — тройка. Три всадника, три "мечника", три лучника и так далее. Приказы на поле боя также можно отдавать только тройкам. Исключение — герои, коих у вас может быть сколько угодно (они тренируются, как и все прочие, в соответствующих заведениях), и отдельные чрезмерно крутые личности, которым слишком тесно в тройке.

Загадка, над который я до сих пор ломаю голову: умение неполной тройки выращивать себя до целой. Подобно ящерице, отращивающей один хвост за другим, оставшийся в живых боец после должного лечения каким-то волшебным образом создает еще двух товарищей. По одной из версий, жители этого мира размножаются почкованием...

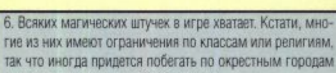
Тройки входят в состав более крупных формирований, объединяющих до трех отрядов. Догадайтесь, сколько таких формирований может перемещаться вместе? Правильно, тоже три! Итак, армий у вас может быть сколько угодно, но не более 27 человек в каждой.

Мне понравилось, что вся эта тусовка при перемещении не скрывается под абстрактным значком или фигуркой. Армия изображается во всей красе и иногда являет собой поистине величественное зрелище.

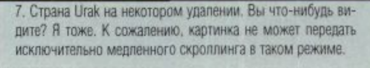
Когда два отряда встречаются, между ними происходит выяснение отношений. Существуют два типа решения вопросов — силовой и дипломатический. Начнем с последнего. Игрок попадает в специальный экран, который я бы назвал полевой меняльной лавкой. Нам предлагается выбрать тон, с которым мы обратимся к путникам, колеблющийся от "подарить" до "потребовать", а далее сформировать суть нашего предложения по схеме "мы — вам, вы — нам". Предложить или попросить можно все что угодно — людей, деньги, любые ресурсы, артефакты, здания. Иногда мне удавалось переманить на свою сторону всю встреченную армию. Радует, что AI ведет себя достаточно активно и сам подкатывается ко мне с предложением различных сделок, в основном, правда, весьма дурацких. Чаще всего, к сожалению, договориться не удается, и тогда на глаза попадается крайне нужная кнопочка Attack.

И вечный бой...

Тактические сражения в LOM — это отдельная тема. Если сама игра про-



6. Всяких магических штучек в игре хватает. Кстати, многие из них имеют ограничения по классам или религиям, так что иногда придется побегать по окрестным городам и весям в поисках достойной замены.



7. Страна Urak на некотором удалении. Вы что-нибудь видите? Я тоже. К сожалению, картинка не может передать исключительно медленного скроллинга в таком режиме.

8. Редактор местности — мощная штука. Посмотрите, какой шедевр я создал всего за пять секунд работы!

9. Интерфейс управления войсками в походовом режиме продуман и довольно удобен, чего, к сожалению, не скажешь о тактических битвах.



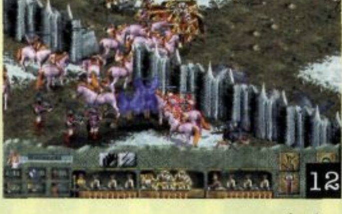
ходит очень спокойно и неторопливо (во многом благодаря минутным паузам на "раздумья" AI), то битвы являют собой полную противоположность. Я лично ничего не имею против сражений в реальном времени (хотя, боюсь, консервативные поклонники HMM не оценят нововведений). Другое дело, как все это выглядит. А выглядит это не слишком убедительно. Кажется, выход такой игры, как Myth, установил новый стандарт на все, что связано с RTS, — интерфейс, технологический уровень, играбельность. Версия Impressions совершенно не дотягивает до этого стандарта. Юниты плохо "слушаются руля" и не всегда идут, куда им приказано. Польза от 3D-рельефа крайне сомнительна: я не заметил, чтобы эти холмы и пригорки как-то особенно помогли мне в тактическом плане. Тем более трудно было ожидать от AI каких-то полководческих изысков. Армия врага никогда не начинает действия первой. Чтобы подвигнуть ее на этот подвиг, приходилось использовать лучника или мага с боевым заклинанием. Получив щелчок по носу, враг приходил в себя и, как правило, всем скопом бросался навстречу.

Признаюсь, несмотря на символический AI противника, первые несколько дней я все время проигрывал. Сказывался длительный опыт игры в Myth. Затем стало полегче, и порой на экране разворачивались весьма драматические и увлекательные действа. Играть интересно, особенно когда противник значительно превосходит тебя по уровню. Иногда для победы приходится использовать каждый кустик и выжимать из своих магов все — и в случае успеха радость не знает границ. В общем, скажем так: эта часть игры не провалена полностью, но и шедевром ее никак не назовешь. Как завещал классик, тщательнЕе надо!

Технологии

Все в этой игре работает медленно (кроме сражений в реальном времени — они летят слишком быстро). Даже скроллинг местности неспешен. Это потому, что он трехмерный и весь облеплен текстурами. Кому-то они покажутся чрезмерно пестрыми, но, знаете, я уже привык. Тем более что порой дизайнеров местности явно посещала Муза (ищите свою! в игре есть встроенный редактор). За графикой поспевает и звук, музыка и эффекты — пять баллов. По реалистичности и достоверности пейзажей LOM даст HMM сто очков вперед. Есть в этих просторах и неторопливости что-то очень правильное. Открыть всю карту мира, даже при помощи самых быстроногих особей, доступных в ваших бараках, — дело далеко не легкое. Перепады высот впечатляют, в зеленых долинах поют птицы, а по мере продвижения вверх, в горы, усиливается вой ветра и исчезает растительность. Одним словом, пастораль.

Красиво — но медленно. Смена масштаба карты потребует у вас либо наличия ангельского терпения, либо быстрого компьютера. У меня нет ни того, ни другого, а потому масштабом пришлось не злоупотреблять. Впрочем, к вопросу быстродействия я отношусь философски. Как-то неожиданно шутка автора этих строк про "мой старенький P166" перестала быть смешной, а затем перестала быть шуткой. Время идет, господа...







Приступим

Как принято говорить в таких случаях, игра произвела на меня сложное впечатление. От полного отрицания вначале, до увлечения, переходящего в легкий фанатизм в конце. Увы, даже увлечение не способно скрыть массу недостатков Lords of Magic, будь то неустойчивая и медленная работа, ляпы в тактическом AI, отсутствие случайно генерируемых территорий или не слишком удобный интерфейс. Отсюда и не слишком высокий рейтинг по имени "интересность".

...она не повторит успех HMM, но свою армию поклонников обязательно соберет. Скажу больше, уже собрала!

С другой стороны, Lords of Magic — большая, разнообразная и ИНТЕРЕСНАЯ (именно!) игра. И к тому же ПОЧТИ походовая! Да, она не повторит успех HMM, но свою армию поклонников обязательно соберет. Скажу больше, уже собрала! Зарубежные друзья .EXE по моей просьбе очень оперативно подготовили небольшой сюрприз — обязательно загляните в рубрику "Впрок" нашего раздела! Чтобы понять игру, рассмотреть все ее возможности, понадобится время. С нашей стороны, мы сделали все возможное, чтобы помочь вам сделать первые шаги. Дело за вами, коллеги-стратеги!

Lords of Magic

Разработчик	**Impressions**
Издатель	**Sierra**

Резюме
HMM2 почти умер, но дело его живет. Молодое пополнение выглядит красиво, но работает медленно. Для освоения требуется либо ангельское терпение, либо адски быстрый компьютер.

Системные требования

ОС:	**Windows 95**
Процессор:	**Pentium 100** (133 рек.)
Память:	**16 Мбайт** (32 рек.)
CD-ROM:	**4x** (12x рек.)
Видеосистема:	**SVGA 1 Мбайт**

Дополнительная информация
- 135 Мбайт на HDD
- 28800/IPX/32-бит Интернет
- Выделенный игровой сервер: www.won.net
- Сайт: www.sierra.com/titles/magic/stronghold/index.html

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**95%**
Сюжет	**95%**

Интересность
81%







10. Грамотное расположение сил. Пока один отряд конников отвлекает на себя силы наступающих, семь отрядов лучников превращают их в решето.

11. Фотография с места события. Пять тысяч над уровнем моря. Очень высоко, очень страшно. Наш отряд идет разбираться с Лордом воздуха (все погибнут).

12. Оборона Севастополя. Силы г-на Воздуха осаждают свою же крепость. Неужели все они сумеют пролезть в такие узкие ворота?!

13. Смогли... Заградительный отряд конницы уничтожен, и разъяренные слуги Воздуха набрасываются на беззащитных лучников-эльфов. It's the end, baby!

Инструктаж перед вылетом

Советы по прохождению игры

Lords of Magic

Jeremy "Reed" (reed@conquest.net)
Andrew "Syrneus" (syrneus@conquest.net)

Игра только вышла, поэтому не ждите от нас чего-нибудь академического на тему "1000 и один совет игроку в LOM". Ниже вы найдете скорее несколько подсказок для начинающих. Мы уверены, что они необходимы, потому что игра гораздо интереснее, чем может показаться на первый, поверхностный взгляд, и некоторая поддержка поможет новичкам сделать первые шаги более уверенно.
Но это лишь ягодки, а цветочки на сей раз состоят в том, что в благородном деле помощи читателям .EXE принимают непосредственное участие друзья журнала, живущие на противоположной стороне земного шара, Reed и Syrneus. В пока еще не слишком обширном сообществе фэнов LOM они знамениты тем, что создали и поддерживают на плаву самый популярный фанатский сайт Lords of Magic. Именно там концентрируется коллективная игроманская мудрость, и крупицы этой мудрости вы можете почерпнуть на страницах Game.EXE. Остальное — на http://www.conquest.net/lom/. Заходите, Джереми и Эндрю ждут вас!



Крошка-сын к отцу пришел и спросила кроха...

...Какой Класс, какую Школу выбрать для своей первой игры?
Выбери Воина (Warrior) и Life или Air в качестве религии. Это самый простой путь научиться игре. Более опытные игроки, возможно, предпочтут играть Магом, потому что маги способны практически на все, если, конечно, их правильно учить и использовать.



...Почему мне так трудно выиграть? Какую тактику выбрать, что эффективнее — магия или меч, лучники или кавалерия?
Оптимальная тактика во время схваток — поставить кавалерию впереди, а магов и лучников расположить за конницей. Необходимо найти оптимальный баланс между этими двумя силами. Маги и лучники очень слабы, и нуждаются в защите во время боя — вот путь к успеху.

...Какие заклинания изучать первыми? Их так много...
Разумеется, наступательные. Если у тебя будет в запасе пара мощных наступательных заклинаний и достаточно кавалерии в качестве "живой изгороди", считай, что дело в шляпе.

...Как лучше тренировать армии?
Самым мудрым поступком будет выделить одного в меру продвинутого бойца и назначить его учителем. Например, поместив лучника 3-го уровня в Гильдию воров, ты значительно увеличишь уровень знаний новобранцев, так что они встретят свой первый бой во всеоружии.

...Я банкрот! У меня кончились все деньги...
Это потому, что не надо быть транжирой. Начиная игру, ресурсы нужно беречь как зеницу ока. Не стоит бросаться делать один апгрейд за другим, не надо нанимать бесполезных солдат. Услуги дорогих наемников — непозволительная роскошь! Уволь всех наемников, как только появится возможность учить своих солдат.



...Что это еще за дипломатия? Разве я не могу просто уничтожить всех вокруг?
Дипломатия — очень важная часть игры. Если ты настроен убить всех и вся — пожалуйста, но не забывай, что будет гораздо умнее склонить на свою сторону других участников игры с помощью обменов, торговли и взяток. Кстати, если ты захватишь Храм другой веры раньше, чем это



1. Отряд конницы "встречает" нападающих и отрезает их от слабых телом лучников. Благодарные лучники салютуют залпом стрел и тем самым подводят встречу к благополучному финалу.



сделают его хозяева, они присягнут тебе на верность.

Советы бывалых (Reed)

Обязательно используйте во время сражений пробельную клавишу. Это даст вам возможность отдавать приказы значительно быстрее и эффективнее.

Убедитесь, что ваши "высокоуровневые" юниты как следует защищены. Это предельно важно — не терять



опытных бойцов, потому что в финальном сражении они обязательно пригодятся.

Когда параметр "атака" ваших "метателей" меньше, чем "армор" у соперника, используйте команду Aimed Attack, чтобы повысить эффективность стрельбы (это особенно выручает в случае со Stick throwers).

Не ссорьтесь с дружескими религиями, они еще сослужат вам добрую службу. Если вы играете за Life, не вздорьте с Air!

Всегда оставляйте в городе армию-другую. AI никогда не упускает случая захватить неохраняемую цитадель. Кроме того, имея людей в каждом городе, вы облегчите себе проблему покупки пополнения и распределения новых последователей по рабочим местам.

Заботьтесь о сохранении приличного запаса Кристаллов — с их помощью в городах можно лечить раненых в боях людей.

Не забывайте почаще сохранять игру на диске, под несколькими разными именами. Во-первых, LOM склонен периодически виснуть, а во-вторых, никогда не известно заранее, когда Балкот обрушится на ваш город или застигнет вас врасплох на природе...

Я выбираю Воздух (Syrneus)

Fairy Stoneslingers — rules! Stoneslingers — прекрасная артиллерия для начинающих. Они летают, а потому с легкостью могут преодолевать непроходимые препятствия и атаковать врага из самых неожиданных мест. Если у противника нет своей артиллерии — победа у вас в кармане: наземные отряды ничего не могут сделать с Бабочками.

Разведка Воздухом. Силы Воздуха лучше всего подходят для разведывательных операций. Вы можете поручить это ответственное задание Eagle или Dragon Fly. Eagle имеет самый большой запас ходов, но стоит достаточно дорого. Радиус действия Dragon Fly вполовину меньше, но









и цена — копейки. С умом применяя и тех, и других, вы очень быстро откроете карту и сможете начать построение захватнических планов.

Почему Воздух? У сил Воздуха есть немало достоинств. Бабочки (Fairy Stoneslingers) не только являются лучшей ударной силой в начале игры, но и имеют солидный запас ходов, а значит — вы можете быстро захватить самые важные объекты на карте. Кроме того, силы Воздуха расположены в стратегически выгодном месте: на севере живут приспешники Хаоса, одолеть которых не составляет особенных проблем, а с юга вас прикрывают союзники из клана Порядка. С ходом игры вы сможете создавать собственных драконов, а это один из самых мощных персонажей в игре.

Оптимальная тактика во время схваток — поставить кавалерию впереди, а магов и лучников расположить за конницей.



2. Fairy Stoneslingers rules! Rules! До тех пор, пока не сталкиваются с отрядом лучников...

3. Смешались вместе — люди, кони. Управлять войсками в такой каше — дело не простое. Пользуйтесь нижним меню, чтобы выбрать из общей кучи нужное вам подразделение.

4. Так выглядит осада крепости. Немного схематично, но общая мысль передана верно.

http://www.online.ru

РОССИЯ
ОН-ЛАЙН



НАСТОЯЩИЙ ИНТЕРНЕТ
по ДОСТУПНОЙ цене

НОВОСТИ

В ЧЕСТЬ ДВУХЛЕТНЕЙ ГОДОВЩИНЫ СЛУЖБЫ ***РОССИЯ-ОН-ЛАЙН*** **СОВАМ ТЕЛЕПОРТ** ОБЪЯВЛЯЕТ О ДВУКРАТНОМ СНИЖЕНИИ ЦЕН. С 1 СЕНТЯБРЯ 1997 ГОДА СТОИМОСТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ВРЕМЕНИ ДОСТУПА СОСТАВЛЯЕТ ВСЕГО $1,5 В ЧАС.

О ПРОЕКТЕ

РОССИЯ-ОН-ЛАЙН это:
-цифровая опорная сеть, основанная на технологии Frame Relay;
-узлы в 30 городах СНГ;
-скорость доступа до 2Мб/с;
-тройное резервирование международных каналов;
-круглосуточный мониторинг сети;
-круглосуточная служба поддержки пользователей;
-совершенное оборудование;
-два центра управления сетью.

ЦЕНЫ

Цены для прямых пользователей РОССИЯ-ОН-ЛАЙН:
Регистрация $50(включает 7 часов работы);
Ежемесячная плата $35(включает 7 часов работы);
Дополнительное время $1,5.
Цены приведены без НДС.

О КОМПАНИИ



Компания **Совам Телепорт** начала свою деятельность в области телекоммуникаций в 1990 году. Сеть Совам Телепорт базируется на скоростных цифровых каналах и коммуникационном оборудовании компаний **NORTEL**, **CISCO Systems**, **MOTOROLA**. Благодаря использованию протоколов передачи данных ATM, Frame Relay, X.25, HDLC, SNA, TCP/IP обеспечиваются широкие возможности коммуникаций и взаимодействие с другими сетями. Услуги Интернет предоставляются через сеть Frame Relay, что позволяет использовать одно подключение к SovamNet для предоставления целого комплекса интегрированных услуг.

КОНТАКТЫ

Москва, Красноказарменная ул., 12
Телефон: (095)258-4161, 258-4175
Факс: (095)258-4160, 258-4169
E-mail: info@online.ru

A C T I O N

Dreams to Reality



Здравствуй, детство! Попутного ветра, синяя мускулистая птица!.. Умиляющие персонажи, кукольное насилие, тонны доброты, изматывающее спокойствие и принципиальная неспешность. Но — можно летать, что радует без дураков.

69

BugRiders



Не дурно, но и не хорошо. Идея забавна, но реализация по нынешним временам примитивна. А жаль...

64

Nightmare Creatures



Симпатичная, в сущности, игра. Ненавистный жанр Action-Adventure такими прирастать будет. Хотя, будь я на месте программеров-дизайнеров-издателей, уже сейчас подумал бы о том, а стоит ли развивать этот жанр, не проще ли вложить деньги в новое поколение Quake-подобных игр... Чего кривитесь?..

62

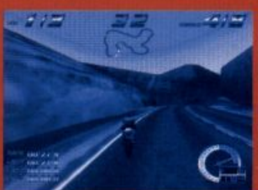
Pandemonium 2



Для тех, кто питает хоть малейшую любовь к аркадам... Не проходите мимо!

58

Redline Racing



Улучшение графики есть магистральная линия мотоаркад. Сдвигов же, по существу, никаких. Redline Racing — лучший MotoRacer дня сегодняшнего, и просто приятнейшая и красивая игра, но новшества можно искать с лупой...

60

X.Мотолог

> Привет, Джет Мотто!
> Черкни, пжлст, напоследок коротенько и тепло что-нибудь
> о себе, любимом! Не держи зла, думаю, ты еще найдешь
> себя...
> Игорь.

Да сколько угодно! 50MA#000069[*B***] в667BC50Rus A(I)Rh+ не был не участвовал хотя собирался холост разумеется не судим ДА ДА НЕТ ДА (хотя вопросов не помню) но в целом анархист курю много пью умеренно маниакально-депрессивный психоз общая несдержанность живу в деревне "Балтика" Miller Genuine Draft KMFDM sportmustdie NIN телевизор — в мусор legalize однозначно форева шпашиба за внимание П.С. плоскостопие и фифекты фикции черные с сильной проседью



Разбор полетов по гамбургскому счету

Редакция Game.EXE и московская компания "КИТ" подводят итоги конкурса Quake-самодеятельности

Господин ПэЖэ

> "Жалкое зрелище, душераздирающее зрелище..."
> Старый серый ослик Иа

Очень трудно писать разгромные тексты. Даже тогда, когда это отчет о работе жюри, оценивавшего итоги .EXE-конкурса на лучший рукотворный Quake-уровень, даже тогда, когда в отчете кое-где проскакивают редкие слова похвалы. Трудно расставаться с иллюзиями и осознавать, что мудрый Иа был прав, когда не верил в лучшее. Интересно, насколько легко такие статьи читать? Впрочем, это вы сейчас узнаете, что называется, из первых рук. Гм-м... или из нулевых? Надо ли считать свои собственные?..

Итак, приступим к разбору полетов. Конкурс, о котором мы впервые заикнулись в 10-м номере ушедшего года, был. Конкурса не могло не быть! Откликнулось двадцать (20) человек. "Середнячков" подробно описывать не будем, увольте. Кому интересны уровни, сделанные средне, играть на которых скучновато, однообразно и вообще ничем не выдающиеся? А вот феноменальные живописуем — как лучшие, так и худшие. Собственно, с последних и начнем — как на порядочном конкурсе красоты, чтобы победители хоть немного поволновались.


14


4

Плохо!

#18

Начнем с того морального урода (участник #18), у которого хватило ума только на то, чтобы украсть карту (впрочем, очень интересную — знаменитую Kysentry) с ftp.cdrom.com (а точнее — с ftp://ftp.cdrom.com/pub/quake/levels/deathmatch/j-l/kysenty3.zip), заменить несколько текстур (и откуда он только накопал такой ужас?) и расставить там толпы шамблеров. Полный текст письма этого человека в редакцию таков (авторская орфография с удовольствием сохранена):

"Здраствуйте дорогая редакция журнала GAME.EXE я прочитываю ваш журнал с удовольствиемю и вот читая вашь октябрьский номер я заметил на 5-ой странице вашего журнала, конкурс "Quake-самодеятельности" который проводится компанией КИТ Как там сообщается надо создать так называемый "уровень нашей мечты" Не много о себе моё имя Сергей я живу в городе Самаре ,мне 29 лет . Я не очень умею создавать уровни к землетрясению но ,что сделал то сделал. для создания своего уровня я исрользовал редактор "Therd" Примите мою "нетленную работу". Ну всё пока !"

Что можно пожелать 18-му номеру? Разве что, читая "нашь журнал с удовольствиемю, исрользовать" не Therd, а мозги, научиться грамотно писать и перестать, наконец, воровать — это не только не приносит призов, но и приводит за решетку. Тем более в таком возрасте.

#14

Еще один участник (#14) прислал нечто странное — только пару файлов *.MAP и пару *.XMP. Разыскивать в архивах Stoneless, чтобы сначала конвертировать, потом подбирать подходящий файл с текстурами, а потом компилировать, мы, разумеется, не стали, ибо, посмотрев два файла *.MAP обнаружили, что один из них — пример от редактора Stoneless, а второй — ма-аленький кубик с тремя зомби и одним grenade launcher'ом. Брр... Какая жуть. Может, конечно, в одной из тех XMP и укрылось сокровище, но люди, не способные даже прислать свой труд по-человечески, нам не интересны. Мы тоже не железные.

#4

Следующего автора (#4) даже и обижать-то не хочется, задатки у него явно есть, но... Поглядите на скриншот. Что-нибудь видите? Нет? И я тоже. Там не просто темно, а совсем темно. Кроме того, он использовал жуткий редактор QuakeScript, на котором даже такое сделать неимоверно трудно, так что наш поклон его упорству и усидчивости, но посылать такое на конкурс явно не стоило.

И еще, не только к нему, а почти ко всем относится: УРОВНИ НАДО КОМПИЛИРОВАТЬ! Не только QBSP и LIGHT, а еще и VIS! Догадайтесь, каково будет (а точнее, уже было и еще будет не раз) впечатление у человека с нормальной машиной, забитой всяческими 3dfx'ами, процессорами, памятью и прочим добром, когда у него будет один кадр в секунду? Не догадались? Тогда не обессудьте — победителем каждый раз окажется кто-то другой. Ну, почти каждый раз, но об этом позже.

#16

Жуткое зрелище мы видим на уровне молодого, но не подающего особых надежд автора (#16), создавшего эдакое двухэтажное сооружение под претенциозным названием HellZone, больше всего похожее на сон пьяного дворника. Эта зеленовато-белая штуковина в центре — из воды, а внутри еще небольшое зданьице. Плюс жуткие текстуры, плюс жутко разложенное оружие, плюс прочие радости. Давить, однозначно.















#19

Милягу Димана (#19), приславшего не только карты под названиями diman и diman2, но и файлы *.prt, а заодно и архиватор rar, можно понять. Сам он эту жуть прокомпилировать до конца не захотел, ибо побоялся потерять сознание от ужаса. Фирменный знак этого доброго Q-художника — кнопки, исчезающие в полу и стенах, и вечная проблема аутсайдеров — любовь к столбам и стенам, построенным из воды.

#11

Дальше у нас — бедолага (#11), который, судя по сопроводительному письму, "столкнулся со столькими проблемами, со сколькими не сталкивался никто". Верим, разумеется, верим! Но подобрать такие текстуры можно было только вслепую. Да и весь уровень состоит из коробок разного размера. Цитируем классика: "Ну кто так строит, а?" Прилагаемая "демка" (само по себе это, конечно, неплохо, даже хорошо), увы, показывает только две вещи: автор бегает с клавиатуры, причем очень плохо, и собственный уровень "честно" пройти не может — слаб-с в коленках-с. Впрочем, последнее более-менее оправдано, ибо пройти уровень, который начинается со спины шамблера крупным планом, с клавиатуры трудно, да и с мыши откровенно неинтересно.

Плохо, но с изюмом

Весьма забавно выглядят участники из "второго эшелона" — те, кто прислал плохие уровни, но обидеть их — себя не уважать. Почему? Да потому, что есть там попытка сделать нечто хорошее. К примеру, среди прочего попалось две полных переделки Quake.

#20

Одна (#20) — героическая попытка сделать Quake по мотивам Worms 2. При всем благородстве идеи и тщательности реализации (тут и новые монстры, и новые уровни, и звук (правда, похоже, прямо выдранный из Worms 2, что нехорошо). Только вот уровни — жуткие, анимация червяков — страшная. Мы все понимаем, первый раз, нет опыта и инструментов, но времени было предостаточно, так что творческие неудачи, чем бы они ни были вызваны, не пройдут! Да и неработа под GLQuake в наши дни непростительна.

#5

Любителям сюрреализма в нашем дружном коллективе приглянулся автор (#5), решивший не сдерживать в себе шизоидные тенденции и оттянуться на полную катушку. Его извинения типа "пардон, что волки — это красные собаки" отметаем как беспочвенные. Красные собаки — друзья настоящих красных индейцев. Собственно, чего уж там — дадим шар земной детям, а слово — автору (орфография #5).

"Описание игры "Три Королевы".

История.

В одной сказочной стране злые Зайцы, Крокодилы, Слоны и Люди объявили геноцид Муравьям, Мышам и Волкам. Но как с ними справиться? И коварные враги решили похитить хранительниц рода Королеву Муравьев, Королеву Мышей и Королеву Волков. Без них целым племенам грозит полное вымирание. Что же делать?

И старейшины обратились, конечно, к храброму Нам — мужественному Солдату Quake.

Наша задача — разыскать и спасти Их Величеств. А Муравьи, Мыши и Волки Нам Помогут.

Монстры могут быть друзьями!!!

Если Вы увидите Муравья (Ant), Мышь (Mouse) или Волка (Wolf), не надо тотчас же открывать огонь из доступного оружия. Их надо ловить. А когда Вы найдете GrenadeLauncher, Вы получите возможность их выпускать.

Изменения в оружии.

Там, где раньше на кнопке '6' был GrenadeLauncher, сейчас четыре Launchers:

— GrenadeLauncher (старый);

— AntLauncher (выпускатель Муравьев);

— MouseLauncher (выпускатель Мышей);

— WolfLauncher (выпускатель Волков).

Ant-, Mouse-, и WolfLauncher включаются, если Вы поймали хотя бы одного Ant, Mouse или Wolf.

Как воюют животные.

Когда Вы выпускаете животное, необходимо попасть им в какого-либо врага. После этого животное начнет на этого врага охоту, и, подойдя достаточно близко, начнет его кусать. Животные-друзья друг друга не кусают (т.е. Ant не кусает Mouse, например). Если Вы промахнетесь, животные должны вернуться к Вам обратно.

Один нюанс: если выпускать животных близко от строений или других монстров, то они, отскочив, сразу же вернутся к Вам обратно.

Охранники.

Охранники Уровня не выпустят Вас с уровня, пока задача (поиск очередной Королевы) не будет выполнена.

Королевы.

Когда Вы обнаружите Королеву, Вы получите 50 животных соответствующего вида и пропуск на следующий уровень.

Бревна и Крокодилы.

Действует правило: всякий Крокодил выглядит с первого взгляда как Бревно, но не всякое Бревно — Крокодил."

Так держать! Давить зайцев муравьями, а слонов — мышами!..

Оч-чень средне

##17, 9 и 10

Ну и по одному предложению о каждом "середнячке". Уровни, сделанные "по корпусам институтов или собственным квартирам", не удаются никогда (#17). Любовь к DDT еще не делает уровень интересным, и даже просьба в README включить god mode не делает его проходимым (хотя в остальном неплохо) (#9). Освещение надо "знать и уметь", под GLQuake проверять, да и гигантизм до добра не доводит (#10).

Жертвы гигантомании, геометрии и простоты: хорошо, но...

Следующий эшелон — стабильные, скучные, одинаковые уровни. Они неплохи, такими завален ftp.cdrom.com, но догадайтесь, скачает их оттуда кто-нибудь когда-нибудь или нет? Во-во, и я о том же. Все мы работаем на благо Ее Величества Энтропии.

#12

Многих губит любовь к геометрии и гигантомания. Качества сами по себе неплохие, в некоторых ситуациях даже хорошие, но посмотрите на это произведение (#12), например. Его автор явно недавно сдал экзамен по геометрии, причем билет был о симметрии. В итоге на его уровне, если в точке (X,Y) лежат патроны, то в точках (-X,Y), (X,-Y) и (-X,-Y) обязательно найдется еще несколько коробок. И все структуры на уровне — из прямоугольников.

#2

Еще один (#2) собрат по несчастью — просто грубый цилиндр с кучей дорожек, опять-таки строго симметричных. Когда по ним бежишь, очень быстро начинаешь глохнуть — ибо через каждые два шага наложено каких-нибудь радостей и звуки от их "собирания" портят удовольствие не хуже, чем сам избыток оружия и патронов.

#6

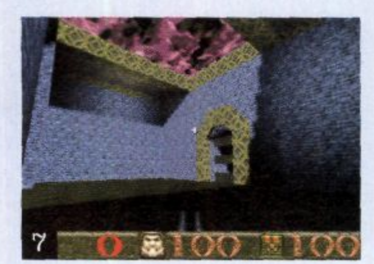
Впрочем, если по геометричности эти уровни — одни из чемпионов, то пальму первенства по гигантомании у них отобрали другие. Вот здесь *(#6)* какие-то гигантские пирамиды и соборы оказались заключены в еще более гигантские кубические комнаты. Смело, но очень убого выглядит. Да и играть на















нем оказалось очень скучно. Нет азарта, нет хитростей.

#7

В еще одном случае (#7) гигантизм погубил вполне симпатичный уровень, который, в принципе, мог бы занять место и на пьедестале. Уровень немного коротковат, но хороший подбор текстур, аккуратное освещение, приятная архитектура вполне это компенсируют. Увы, все вокруг настолько гигантское, что ощущение — как будто не в Quake играешь, а бежишь марафон в пустыне Сахара.

#15

Простота — вот что погубило следующего претендента (#15), подобравшегося очень близко к пьедесталу. Он позабыл об архитектурных деталях, просто сделал "скелет" уровня, расставил монстров и на этом успокоился. А счастье было так возможно, так близко...

#3

Человек, которому будет обиднее всего, — занявший четвертое место (#3). Строго говоря, уровень явно простоват для призового места, но очень тщательно сделан, есть интересные спецэффекты, да и deathmatch обещает быть вполне симпатичным. Красиво подобраны текстуры, повсюду немного пугающие остроконечные рисунки на полу и стенах.

Они!

#13

А вот и наши призеры. Третье место (всем немедленно удивляться два часа!) (#13) занял уровень, присланный без обработки программой VIS (вероятно, автор просто не успел). Да, играть на нем невозможно, ибо тормозит он совершенно безбожно, да и монстры расставлены не слишком сбалансированно. Но какая архитектура — это что-то! Тут и классический робот, и странная подводная лодка. Повсюду конструкции, словно вывернутые наизнанку, но на удивление гармоничные. Сделать бы VIS и чуть получше расставить монстров — почти наверняка было бы... второе место.

#1

Второе место (#1). Этот уровень берет не архитектурой, а игрой. Его проходишь на одном дыхании, постоянно опасаясь за свою жизнь, — так точно расставлены монстры и так тщательно продуманы маршруты движения. Собственно, пройти его с первого раза довольно трудно, если не посмотреть перед этим приложенную "демку", где вполне приличный мышист выносит всех, кто ему



встречается, в достаточно нетривиальном порядке, использующем особенности уровня. Интересно сделаны "наружные" пространства — земля повсюду холмистая. Жаль, что недостаточно внимания уделено детализации и подбору текстур.

#8

И, наконец, победитель (#8). К нашему сожалению (и к радости автора карты), сомнений и колебаний не было и быть не могло! Уровень на голову выше всех остальных — текстуры подобраны и выровнены, монстры расставлены так, чтобы было интересно, отличное освещение, для GLQuake сделана красивая вода, все проVISено, тщательно продумано на предмет шустрости и в OpenGL, и без него, радости разложены так, чтобы за них приходилось бороться и испытывать дикий кайф, добравшись до вожделенной аптечки, даже код на QuakeC специально написан для некоторых спецэффектов и повышения интеллектуальности монстров. Короче, уровень, вполне достойный того, чтобы его пройти, и автор, вполне достойный первого приза.

Пожалуй, чуток не дотягивает до профессионального из-за странного Chton'а с фиолетовой (он, похоже, просто замерз — посадили беднягу вместо лавы во льды) шкурой, но если зажмуриться и забыть о нем, уровень мог бы отлично смотреться в качестве одного из составляющих самого Quake или Scourge of Armagon! Посмотрите на иллюстрацию — и вопросов не останется.

Спасибо!

Спасибо всем! И не обижайтесь "обиженные"! .EXE-конкурс — штука серьезная, и победа на нем досталась настоящим народным умельцам.





Спасибо фирме "КИТ" за наш счастливый конкурс!

Еще раз ее телефоны: 181-4294, 181-0204, 181-5056, 181-4338, 181-9181,181-3895, 152-4841, 152-4749, 208-1617, 189-6008, 928-2138, 181-3539. Звоните, там много хорошего и не очень дорогого "железа".

Всем спасибо!

А теперь список тех, кто принял участие в конкурсе.

Имя участника	#	Город, e- mail
Георгий Васильев	**1**	**reklama@ascod.ru**
Информации нет	2	Информации нет
Евгений Врублевский	3	lord_blackthorn@hotmail.com
Алекс Дорофеев	4	Информации нет
Михаил Гуляев	5	г. Ижевск
Игорь Потоцкий	6	igor@hds.spb.ru
Виктор Крестьянинов	7	г. Липецк
Андрей Аксёнов	**8**	**axa@usa.net**
Валерий Василевский	9	valera@hotmail.com (г. Минск)
Иван Силин	10	г. Мытищи
Александр Уланов	11	г. Санкт-Петербург
Феликс Горбацевич	12	gorichf@aprec.murmansk.su
Demosphen	**13**	**demosphen@hotmail.com**
Игорь Сумин	14	г. Волгоград
Сергей Яровой	15	г. Минск
Warrior	16	warrior@mailbox.riga.lv
Павел Косицын	17	г. Комсомольск-на-Амуре
Сергей, 29 лет...	18	г. Самара
Дмитрий Мальцев	19	г. Томск
А. Черкашин	20	г. Курск





WANDERLUST® INTERACTIVE
Intelligent Fun & Games™

Логрус Logrus

НОВЫЙ ДИСК
CD-ROM ИЗДАТЕЛЬСТВО

представляют
НОВУЮ ИГРУ
ДЛЯ ИГРОКОВ ЛЮБОГО ВОЗРАСТА

захватывающий квест на русском языке

великолепная рисованная графика

мно-ого юмора

Вас ждут увлекательные приключения и путешествия в обществе непревзойдённого агента Розовая Пантера

Розовая Пантера™
Право на Риск™

Международная детская конференция под угрозой! Знаменитому сыщику Розовой Пантере поручается миссия охраны, но он нуждается в Вашей помощи!



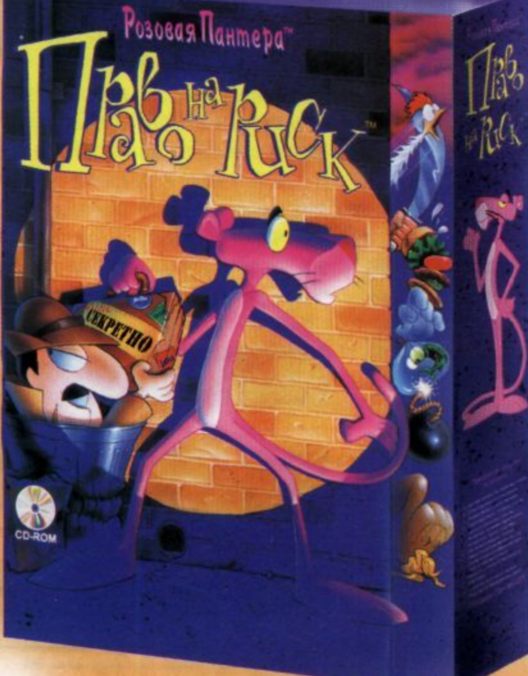
Более 50 часов игрового времени

The Pink Panther

герой мультфильма

всемирно известный

изобретательный
остроумный
находчивый
бесстрашный
озорной



ИГРУ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ...
...в Москве, в магазинах-партнёрах компании "Новый Диск":

"ВИСТ-софт": Старопетровский проезд, 11, корп. 2, (095) 159-40-01
Авиамоторная ул., 53, (095) 273-93-16
Олимпийский пр-т., 16, (СК Олимпийский), (095) 926-55-22
"Диал Электроникс": ул. Строителей, 11, корп. 1, (095) 133-62-65
ул. Садовая Каретная, 20, (095) 755-68-86
Хохловский пер., 10, стр. 1, (095) 917-90-16
"R-Style": ул. Декабристов, 38, корп. 1, (095) 403-90-03
ул. Валовая, 2-4/44, (095) 953-90-33
Измайловский б-р, 38, (095) 965-52-80
Ломоносовский пр-т, 18, (095) 403-90-03
Таганская пл., 10, (095) 911-72-33
ул. Б. Якиманка, 21, (095) 230-75-16
Универмаг "Московский": Комсомольская пл., 6, (095) 204-59-09
"Библио-Глобус": ул. Мясницкая, 6, (095) 921-53-36
Дом книги "Медведково": Алымов пер., 17, корп. 1, (095) 476-24-55
"Аэртон": ул. Пятницкая, 59, (095) 231-60-23
"Мой компьютер": Овчинниковская наб., 22/24, (095) 231-32-23
"Нагатино": ул. Нагатинская, 35, (095) 112-96-32
Моск. Предст-во "Сирин Лимитед": Ленинский пр-т, 78, (095) 134-30-05
"Ронис": ул. Мясницкая, 20/3, стр. 3, (095) 928-04-31
"Мегаком": ул. Вешняковская, 18, (095) 373-60-91
"Стилан": Комсомольский пр-т, 40, (095) 242-19-58
"Ланк": пр-т Мира, 176, (095) 286-02-70
"Смарт": Ленинский пр-т., 61, (095) 939-00-55
"Парус": б-р. Яна Райниса, 2, корп. 1, (095) 494-44-88

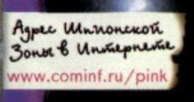
...в магазинах наших партнёров в регионах:

Санкт-Петербург: "Лайт-Про" (812)311-83-12
"Гостиный двор", Перинная линия, первый этаж, (812)311-83-12
"ДЛТ", первый этаж, (812)311-83-12
Иркутск: "Мультимедиа Салон" (3952)34-99-35
"Мультимедиа Салон": ул. Чехова, 19, 1 этаж, (3952)34-99-35
Торговый центр "Иркутский", павильон №71, (3952)34-99-35
Екатеринбург: "Образ" (3432)41-36-18
Торговый центр "CDV": ул. Мира, 32, (3432)74-27-82
"Навигатор": ул. 8 марта, 28/2, (3432)22-97-03
Красноярск: "СКТ Компак" (3912)27-24-89
"Огонёк": ул. Северная, 9А, (3912)21-25-67

Приглашаются региональные дилеры!

В нашем прайс-листе свыше 300 российских лицензионных дисков!

По вопросам оптовых закупок обращаться в компанию "Новый Диск" по тел.: 932-61-78, e-mail: ndisk@cominf.msk.su



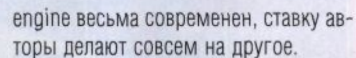
Указание для секретных агентов
Тренируйтесь!
Новое задание – в марте 1998 года.

Windows CD-ROM

The Pink Panther and related characters are TM & © 1997 United Artists Pictures Inc. and are licensed by MGM Consumer Products. TM used by permission. All Rights Reserved. ©1997 Wanderlust Interactive, Inc. All Rights Reserved. Wanderlust is a registered trademark of Wanderlust Interactive, Inc. The Wanderlust logo, Intelligent Fun and Games, Passport to Peril and Hokus Pokus Pink are trademarks of Wanderlust Interactive, Inc. All Rights Reserved. Исходная версия программы "Право на риск" разработана Wanderlust Interactive, Inc.© Wanderlust Interactive, Inc., 1997 Перевод на русский язык Logrus International Corporation, 1997. Исключительное право на распространение русскоязычной версии программы принадлежит АО "Новый диск".

Тени и художества

Х.Мотолог



Shadow Master

Rodney Matthews. Вам это имя ничего не говорит? Мне до недавнего времени тоже. А на днях вдруг выяснилось, что это очень модный английский художник, оформивший огромное количество фэнтези-литературы, пластинок известных музыкантов и вообще много чего в своей жизни изобразивший. И это же — главный дизайнер новой игры от Psygnosis. Игра называется Shadow Master. Судя по всему, она не заставит себя долго ждать и через месячишко-другой появится в продаже, а пока в нашем распоряжении имеется демо-версия...

И что, собственно, предлагает нам плодовитая и правильная Psygnosis на этот раз? Перечисляю: специальный костюм, мрачных инопланетных роботов, 3Dfx и несколько других 3D-ускорителей, недурное цветное динамическое освещение, семь планет, уникальные ландшафты, сетевую игру и новое оружие, которое мы получим, усердно собирая остатки противников...

То есть речь, как всегда, когда в дело встревает Psygnosis, идет о банальном политкорректном (без крови) шутере в космических интерьерах. Но правильные и честные англичане даже и не пытаются горланить об уникальности своего творения. И хотя engine весьма современен, ставку авторы делают совсем на другое.

У дорогих читателей есть тридцать минут на размышление...

Угадали?

Ставка делается не на черное или красное, а на "арт", на "картинки". На художника. Имя которого, кстати, звучит (в той же Англии, например) довольно гордо и громко. Правда, когда речь заходит об играх, построенных на имени дизайнера, отчего-то вспоминается, мягко говоря, не слишком популярная в подлунном мире ZPC...

Engine

Еще в прошлом году сделав ставку на 3D-ускорители, Psygnosis гарантировал своим играм очень хорошую графику. Вспомните хотя бы G-Police. Shadow Master не исключение. Более того, он гораздо зрелищнее, чем G-P. Очень модная модель освещения плюс кажущееся отсутствие плоских поверхностей, и результат так и просится на экран вашего монитора. Добротная проработка моделей, хорошее движение, аккуратные текстуры.

В речь нашего мрачного издания давно пора ввести суровую формулировку "XX% использование возможностей 3Dfx". Надо полагать, что SM тянет процентов на восемьдесят. Это очень неплохой результат, тем паче что глюков почти не видно. А ведь это демо-версия.

Посмотрите, скриншоты в самом деле похожи на скетчи. Художник любит яркие краски, и цвет в игре на редкость сочный...

Игра?

К сожалению, демо-версия, которую разработчики запустили в широкие народные массы, хотя и является "играющей", не дает представления об игре как таковой. Жесткое ограничение на время (меньше минуты) все портит. Общие впечатления примерно такие: красиво, неглупо, забавно.

Но: маловато открытых пространств (массовая болезнь шутеров), более того превалируют сравнительно узкие коридоры или тропинки, ограниченные стенами или скалами. Почему-то раздражает "боевой костюм". Скорость передвижения невелика, а слишком размеренное покачивание при ходьбе мешает целиться, сбивая охотничий азарт. Противовесом этому может стать mlook, особенно если его "навесить" на навороченный джойстик (игра поддерживает много продвинутых контроллеров, в том числе, как это ни странно, даже руль). Создается ощущение, что игра получилась не только нединамичной (требование, казалось бы, обязательное), но и какой-то расслабленной. Игра или демо-версия?

Два вида оружия, присутствующие в "деме", удивить не могут принципиально: быть неоригинальными до такой степени стыдно. Как всегда, последней умирает надежда на то, что это дело поправят.

Тени мастеров

Из ненавязчивого шепота создателей до нас доносится то, что они планировали создать не "просто шутер", а разбавить стрельбу глубокомысленными идеями, оценить которые можно лишь пройдя несколько миров. Именно этой возможности нам, увы, они и не предоставили.

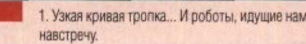
Зато видно другое. Видна серьезная работа программистов. Красивая графика и дизайн, созданный профессионалом. Бесспорный стиль. Шутер, про сбалансированность которого пока ничего нельзя сказать.

Скачайте "дему". На нее стоит обратить внимание. Psygnosis никогда не делала совсем плохих игр. Кроме того... Есть у меня подозрение, что людям с определенным темпераментом игра может понравиться. Тем более что это не очередной клон DOOM'а, и игра слегка выпадает из общего ряда.

В какую сторону? Скоро узнаем.







1. Узкая кривая тропка... И роботы, идущие нам навстречу.

2. Коридор. Тупик. За монстром спрятана кнопка. Она открывает проход. И т.д. и т.п.

Уроки фехтования

Александр Вершинин

Die by the Sword

Фирма Interplay, похоже, взяла в штат нескольких хороших телепатов. Как же иначе объяснить появление такой фэнтезийной аркады, о которой мы как раз и мечтали? Трехмерный мир, полигональные герои, вид от первого и третьего лица, отрубленные конечности и полная свобода для самодеятельности. Die by the Sword. Хорошее название.



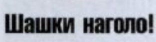
Игра так близка к выходу, что хочется плакать. Судя по демонстрационной версии, графический "движок", AI и сюжетная линия готовы. А как летят в разные стороны эти отрубленные конечности!

Девушки отдыхают

Ларе и безымянной пока героине из Deathtrap Dungeon (см. тему номера) можно отправляться на покой. Die by the Sword — гораздо более солидное предприятие, и женщина с оружием приравнивается здесь к женщине за рулем.

Главным героем игры является здоровенный мужик в кольчуге с безразмерным мечом и хиленьким деревянным щитом. Зачем он залез в подземелья и куда направляется — это вопрос к Interplay. Фирма пока что не собирается распространяться по поводу сюжета игры. И на то есть определенные причины. Одна из них в том, что раскрывать подобную конфиденциальную информацию не потребуется, учитывая интерес, который вызывает простая демо-версия с единственной ареной и двумя монстрами.

Шашки наголо!



Игра сделана ради фехтования и во имя этого прекрасного вида спорта. Конечно, авторы обещают необъятные подземелья, коварные ловушки, массу загадок и прочую дребедень. Все перечисленное можно считать закономерным и необходимым дополнением к великолепному ядру игры. То есть драке на мечах.

Романтики здесь мало, зато много крови. Меч приятно звенит, парируя удар противника, а последний громко кричит, когда ручка или ножка внезапно отделяется от тела и отправляется собственной дорогой. Декапитация, к сожалению, фатальна, и приводит к немедленному окончанию поединка.

Итак, у вас есть меч. Авторы настоятельно советуют быть очень осторожным с этой штуковиной. Дело в том, что она может резать, вспарывать и кромсать. Вне зависимости от вашего желания. Первое интересное отличие от остальных подобных игр: меч всегда обнажен. Вам абсолютно не обязательно размахивать этой железякой, чтобы кого-нибудь порезать. Достаточно просто выставить оружие вперед и пойти на врага. Вариант, когда враг сам напарывается на ваш меч, абсолютно аналогичен. Очко в вашу пользу.

В игре три режима управления героем. Точнее, его правой рукой, в которой воин держит оружие. Всему остальному, поверьте, оказывается гораздо меньше внимания. Как и любой другой герой трехмерной аркады, ваш персонаж прыгает, пригибается, поворачивается вокруг своей оси и бегает. Зато его правая рука...

Правая рука

С ней шутить не стоит. Первый, самый скучный режим фехтования рассчитан на новичков. За каждой кнопкой keypad'a закреплено определенное движение. Три кнопки на стандартный удар мечом (режущий по горизонтали, рубящий по вертикали и колющий), три блока (верхний, нижний, средний) и три специальных удара. Последние — сущее развлечение. Невозможно серьезно наблюдать, как герой по-козлиному подпрыгивает на месте или исполняет балетное "топтание", сочетая эти телодвижения с активным размахиванием мечом. Короче говоря, этот режим — настоящая уступка авторов тем любителям аркад, которые никак не могут закончить Mortal Kombat.

Следующая степень сложности даже получила имя собственное. VSIM. На этот раз вам придется думать головой. С помощью клавиатуры вы задаете *направление движения руки*, то есть по сути дела фехтуете. Кнопка "вверх" поднимает руку



с мечом. Сочетание "вверх" и "вправо" заносит меч для удара справа. Исходная позиция готова. Остается лишь отпустить упомянутые кнопки и *нажать другие*, указывающие конечное положение руки с мечом. Получается удар. А теперь пораскиньте мозгами и представьте, сколько ударов в этой игре. А комбинаций из ударов?

Но это цветочки. Настоящие воины пользуются мышью. В роли курсора — мускулистая рука с мечом. Вот и фехтуйте! Тем более что с мышью пределом для количества разных ударов будет лишь ваше собственное воображение.

Враги вокруг

Вас окружают ожившие скелеты, орки и прочая гадость. Всем им не терпится сойтись с вами в поединке. Причем совершенно необязательно в честном. Die by the Sword допускает любое количество одновременно нападающих оппонентов. Два, три, четыре. Скольких вы сможете уложить? Полигональные модели выглядят достаточно искусственно, но на них появляются порезы, кровь течет и брызжет на стены и пол. Симпатично.

К сожалению, в первой демонстрационной версии игры вам доступна лишь арена, то есть весьма замкнутое пространство, и лишь два оппонента. Арена не только является местом для драки — она активно мешает или помогает игроку. Вы можете столкнуть орка в лаву и не выпускать оттуда, приободряя свининку мощными пинками. Вы побеждаете. По-видимому, другие спортивные площадки в игре будут содержать определенные сюрпризы и ловушки — ров, ямы с шипами на дне, веревочные капканы. Поживем — увидим.

DBTS уже сейчас поддерживает 3Dfx, что не дает возможности придраться к скорости игры. Multiplayer? Если его даже и не будет, огромный лабиринт, приправленный сюжетом, должен стать неплохим утешением.

Выход игры намечен на начало марта.



1. Берегите ноги! Они — ваше средство передвижения!



2. Монстр кажется удивленным. Вот таким и забальзамируем.

3. Врачи называют это "декапитацией". Кстати, красивый кадр!

Буффон и пятерочница-2

Pandemonium 2

Х.Мотолог

Это было неизбежно. Денежка счет любит, и продолжения — прекрасный источник (признаем, трудовых) доходов. Pandemonium был достаточно хорош, чтобы появление Pandemonium 2 стало неотвратимым. У Crystal Dynamics семеро по лавкам, и все кушать просят, разве можно упустить такой надежный способ подзаработать и накормить?
Тем более что часть вторая явно не хуже оригинала. А главное, какой был оригинал! Не стыдно и десять продолжений написать!

Судьба Pandemonium на PC благоприятна. Главный конкурент — Crash Bandicut, за границы помеченной приставками территории не ушел, и ПиСишные люди ничего подобного никогда не видели. После плоско-параллаксовых кроликов да зайцев, трехмерный Pandemonium смотрелся очень впечатляюще. Не прошло и года — вторая версия. Графика лучше, дизайн чуть интересней... И что характерно: вечный соперник, Crash Bandicut 2, известен только на Sony PlayStation.

История повторяется

Несмотря на то что новый Pandemonium по сути, почти не отличается от своего предшественника, рассказать о нем стоит. Во-первых, потому, что не все читали пятый номер нашего журнала за прошлый год. Во-вторых, повториться нестрашно, так как отрыв Pandemonium'а от остальных аркад все так же впечатляет. И надо думать, что ценители прекрасного не пройдут мимо новой версии.

Странно, но своего обещания ввести в боевой строй третьего персонажа компания Crystal Dynamics не выполнила. Никки и Фаргусу был обещан напарник, ан нет — коллектив остался в прежнем составе. Более того, если раньше допускались превращения персонажей в других живых существ, то теперь с превращениями покончено.

Отныне наши герои могут только управлять неодушевленными предметами. Больше никаких слонов и лягушек! Только танки или сложные конструкции, которым и названия-то не подобрать... У этих механических монстров есть одна важная особенность: ими необходимо управлять уже в трех измерениях. Заметна здоровая зависть к Crash, и здоровая же реакция "и мы так умеем".

Третья ось управления, появляющаяся, когда Фаргус или Никки залезают внутрь очередного механического монстра, — это ось вращения. Это не слишком усложняет игру, но забавляет. Очень.

Вот, собственно, и все изменения, не считая немного откорректированного engine'а, новых моделей и новых уровней... Других изменений нет. Но какая красота!..

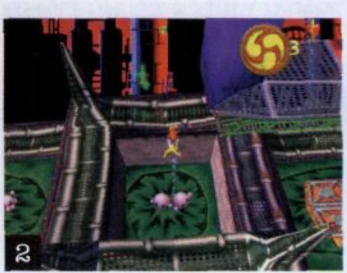
Пандемониум?

Тем, кто не видел первой части игры, и не понимает, о чем лекция, вдалбливаю особо: Pandemonium — штука хитрая. Это аркада, прямой потомок Loadrunner'а, практически ничем не отличающаяся от любой другой игры, где герой перепрыгивает с кочки на кочку, отстреливаясь от монстров. Все аналоги именинника, как мы знаем, абсолютно плоские: вперед-назад, вверх-вниз, декартова система координат — для тех, кто любит сочно выражаться. И Pandemonium — тоже игра двумерная. Только... на трехмерном engine'е.

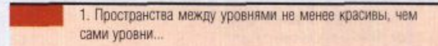
Такой подход позволил создать фантастически красивый мир, где извиваются безумные тропинки (разумеется, со следами невиданных зверей), движутся сложнейшие объекты... Казалось бы, задача совершенно не изменилась, все так же надо двигаться вперед и вверх, подбирая бонусы, обнаруживая секреты и вынося вперед ногами врага... Но разве можно сравнивать ЭТО зрелище и плоскую аркаду?

Коллеги, перед вами скриншоты. Посмотрите на них внимательно. Красиво, не так ли? И не только красиво, а еще и интересно. Все эти башни, лестницы, навороченные устройства хотя и предназначены лишь для того, чтобы по ним счастливо бегали и прыгали, напевая "Что тебе снится, крейсер "Аврора...", доставляют игроку Мотологу массу наслаждения.

Во-первых, Pandemonium — хорошо сбалансированная игра. При том, что

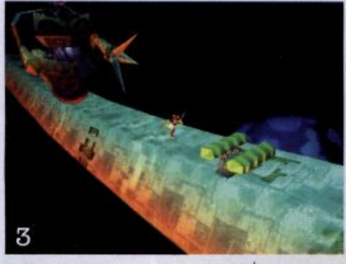






1. Пространства между уровнями не менее красивы, чем сами уровни...

2. Игра-то примитивная. Ну, прыгаем... Ну, цепляемся...



игра довольно сложна, этот факт очень важен.

Во-вторых, Pandemonium — игра стильная. Близкая к откровению по дизайну, и логичная по нему же, дизайну, от и до. Система связок между уровнями уже сама по себе — потрясающе красивый мир, меняющийся в зависимости от стиля уровня, на который с данного места можно попасть. На этот факт стоит обратить внимание еще и потому, что в игре можно возвращаться на любой из пройденных уровней, а перед "входом" менять персонажа. Ну а поскольку герои заметно разнятся (так, у Никки нет оружия, но она куда выше прыгает), это создает дополнительный шарм...

Мир

Платформы, транспортеры, пружины. Уносящие ввысь потоки воздуха. Подвесные канаты. Пропасти (бездонные). То есть вещи вполне традиционные. Но есть и довольно оригинальные решения. К примеру, разные поверхности могут отличаться своим коэффициентом скольжения. Результат — ледяные горки, слалом — масса веселья. Кое-где явно ощущается изменение гравитации...

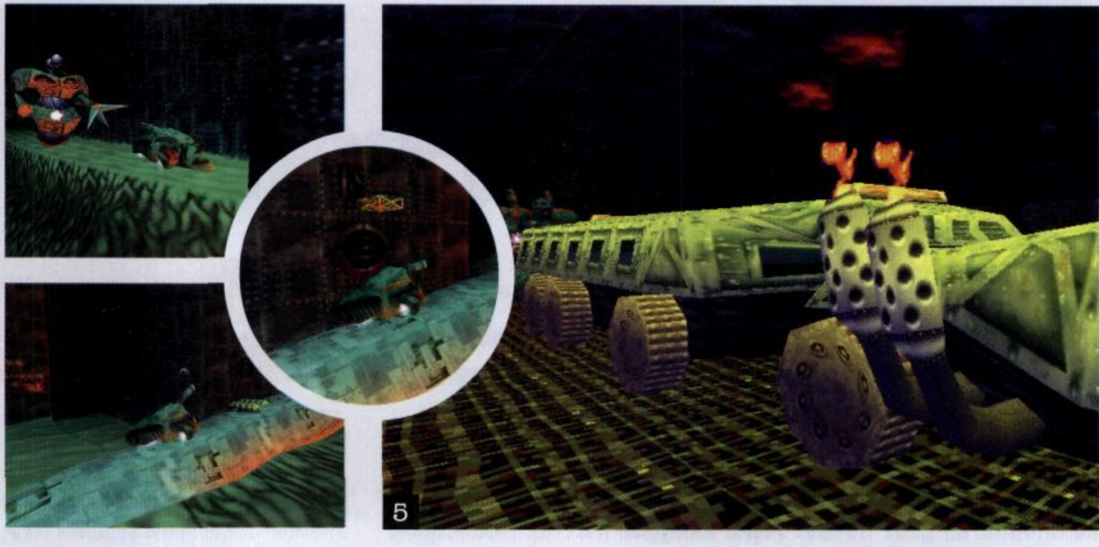
Теоретически, уровень можно пройти несколькими способами. Нет, конечно, они в основном линейны, но... Самые ловкие проходят верхом и собирают самые сладкие бонусы; самые хилые игроки идут подвалами и маются головной болью; любой желающий, приложив известное старание, может побывать... Где он только не может побывать!

Как правило, в секретные места можно попасть по "одноразовой" дорожке, такой, которая разрушается, как только на нее вступишь... Кстати, в игре нет катастрофических ситуаций, здесь нельзя совершить действие, после которого вас отлучат от дальнейшего прохождения уровня. Смерть не в счет. Плюс это, я вас спрашиваю?

Остальное

Чуть не забыл о главном! Блестящая графика (игра поддерживает 3Dfx и "выжимает" из золотой железки огромное количество эффектов) и великолепный звук — как можно не сказать об этом несколько слов любви?

Что важно в 3D-игре? Хорошие модели и грамотно поставленная камера. Благодаря тому что игрок реально может перемещаться только в двух измерениях, создатели игры описали поведение камеры в процессе создания уровня. Поэтому все ракурсы — конгениальны, а игра со стороны похожа на хорошо срежессированное кино.



Engine'у "тупой аркады" может позавидовать любой навороченный шутер. Какой цвет. Какой свет. Тени. Эффекты. Сглаживание текстур в 3Dfx-версии — госпремия в области компьютерной графики и анимации.

Pandemonium — игра стильная. Близкая к откровению по дизайну, и логичная по нему же, дизайну, от и до.

И звук... Хороший. Всем бы такой. Нет, право же, не стыдно. Гармония между тем, как любой объект в игре ВЫГЛЯДИТ, как он ДВИЖЕТСЯ и как он ЗВУЧИТ, — почти идеальна.

Что там на этот счет записано в святцах? Открываем... Вот. "Pandemonim 2 — добрая игра. Crystal Dynamics — добрая фирма. 3Dfx — добрая, хоть и золотая железка, и Pandemonium 2 выглядит с ее помощью гораздо симпатичней, чем версия для Sony PlayStation. Аминь."

P.S. То, о чем вы мечтали и не стеснялись спрашивать все прошедшие полгода:

IMMORTAL	31 жизнь
NEVERDIE	бессмертие
HORMONES	максимум здоровья
MAKMYDAY	оружие
GETACCES	все уровни
JUSTKIDN	восстанавливающиеся

монстры (зачем нам восстанавливающиеся монстры?..)



Pandemonium 2

Разработчик	**Crystal Dynamics**
Издатель	**BMG Interactive**

Резюме
Для тех, кто питает хоть малейшую любовь к аркадам... Не проходите мимо!

Системные требования

ОС:	**Windows 95**
Процессор:	**Pentium 133**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**2x**
Видеосистема:	**SVGA**

Дополнительная информация
• Рекомендуется 3Dfx

Рейтинги

Графика	**90%**
Звук	**90%**
Сюжет	**90%**

Интересность
89%

3. Как стать танком: убегаем от гада, залезаем в танк, оставляем танк себе и убиваем остальных гадов...

4. Будда снаружи и Будда изнутри...

5. Да что там танки!.. Нам предстоит управлять щитом, закрепленным в хвосте этого БТР.

30 секунд свободы

Х.Мотолог

Redline Racing

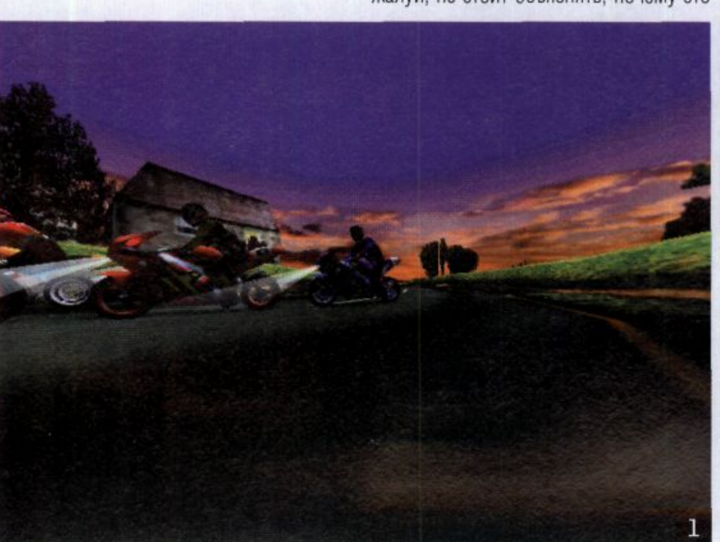
Производительность труда — понятие растяжимое. Criterion Studios восстанавливает свой имидж, слегка изуродованный бездарной Speedboat Attack, взявшись именно за производительность труда. Интенсивней, напряженней, давай-давай! Эта небольшая английская компания выдает новые игры каждый месяц. Последнее достижение — Redline Racing — достойно титула "самая правильная мотоаркада последнего времени". Вас интересует, почему?..



Аркадные автосимуляторы в природе встречаются. Более того, их много. К этим странным созданиям у меня есть масса претензий, прежде всего игнорирование создателями автомобиля ВАЗ-2108, а также общий отрыв от жизни простого народа в целом и перманентное отсутствие трассы "пр-т Мира от ВДНХ до станции метро "Алексеевская" в частности. Но симуляторами эти игры назвать можно. Иногда даже отнюдь неаркадными.

Проблема мотоцикла

С мотоциклами дела обстоят хуже. Компьютерные мотоциклы всегда условны, как схема рекурсивной программы. И сколько их создатели ни пыжатся, имитаторами эти игры не становятся. Пожалуй, не стоит объяснять, почему это так, достаточно вспомнить, что у мотоциклиста абсолютно другой обзор, и такому симулятору придется поддерживать на джойстике функцию "вращение головой", а еще лучше запастись поганым VFX, который, несмотря на все свои изъяны, отличался блестящей системой позиционирования.



Так что поговорим о том, что есть в нашем распоряжении, — об очень хорошей аркаде со спортивным оттенком. Redline Racing.

Достоинства

Добродетелей у игры немало. Во-первых, довольно приличный выбор мотоциклов, а эти рычащие звери, как ни странно, заметно разнятся своими характеристиками. Характеристик этих четыре штуки, и они вполне традиционны: максимальная скорость, ускорение, управляемость, тормоза. Как и в любимом MotoRacer (помните?), в RR один и тот же байк на асфальтированной трассе становится гоночным, а на снегу или грунтовой дороге — кроссовым, причем выраженные в абсолютно абстрактных единицах характеристики сохраняют пропорции.

Благодаря этому решению, мотоциклов получается не восемь, а аж шестнадцать, и все они красуются своим индизайном, ну и, разумеется, декларированными параметрами. Мне кажется, что это решение делает игру менее забавной: почему бы шутки ради не дать нам возможность покататься по грязи на мотоцикле для кольцевых гонок? А?



Важное для поклонников реализма примечание: Criterion ПОЖАЛЕЛА денег на лицензионные платежи, в результате чего дизайн, название модели и производитель — понятия абсолютно условные ("ZXC-15 производства MAMAGIRY Inc." — удовлетворены?).

Гонка

Трасс чуть больше чем в MotoRacer, и опять же они чуточку разнообразней. Дорожное "покрытие" (грязь, песок, снег), как и положено в реальной жизни, у всякой трассы свое, но есть один забавный момент. Если трасса, скажем, снежная, то это означает, что участка с другим покрытием на ней нет. Это дало возможность разработчикам схалтурить, забыв о моделировании сцепления с грунтом и позволив просто-напросто при загрузке трассы корректировать характеристики мотоциклов с учетом поправки на характер дороги. Теряется дворянский титул "симулятор", но увеличивается быстродействие.



Условностей в игре много, как в детском рисунке. Когда мы расшибаемся в лепешку, нас ставят на ноги. Никакого предела прочности у мотоцикла нет. Врезаться можно куда угодно, просто иногда мотоцикл падает, и игрок отлетает на несколько метров вперед. Поскольку голова у парня чугунная, жертв и разрушений нет.

Можно немного отклониться от границ трассы — но лишь самую малость. При таком отклонении включается счетчик, и если вы пробыли вне трассы более 30 секунд, вас принудительно возвращают на то место, откуда вы сорвались в свободный полет. Но трасса находится в низине, и окружена высокими буграми или пошлой стеной, а максимальная вольность, возможная в игре, — это езда по краю холма. Упражнение это требует очень хороших навыков управления,

1. Старт дан три секунды назад. Я понимаю, вам не до этого, хочется хлебнуть на финише шампанского, но все же... Взгляните на свой байк, на байк коллеги по несчастью, а теперь скажите, ну разве можно назвать проработку моделей плохой?





но даже при большом старании скатывание обратно на дорогу неизбежно до истечения тех самых 30 секунд свободы.

Аркада

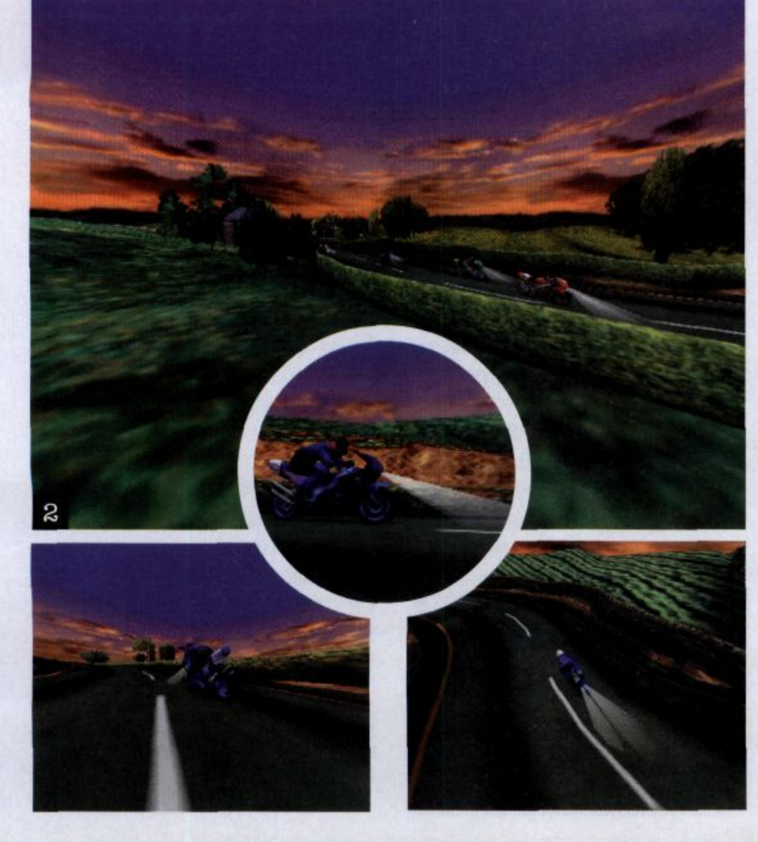
Режимов игры всего два: Time Trial и "Аркада". Плюс, разумеется, мультиплейер средствами DirectX. Split Screen (экран пополам) отсутствует, к большому моему сожалению... В режиме Time Trial происходит любимый многими бой с собственной тенью, а в Arcade — обычная гонка с восемью участниками.

По понятным причинам, второй режим интересней.

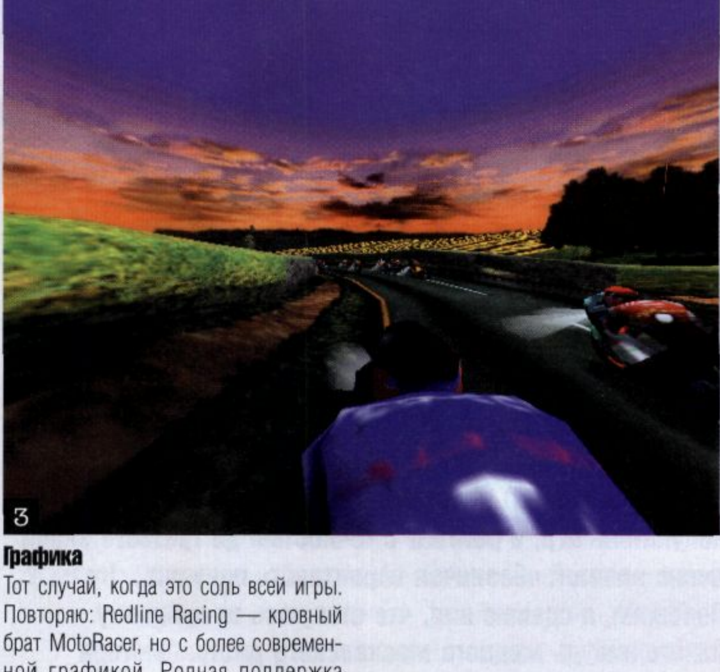
Компьютерный противник, как всегда, не очень чист на руку. На узких участках трассы змееныш норовит толкнуть вас или подрезать. Причем столкновения между компьютерными игроками редки, а при сшибке между компьютером и человеком удача обычно не на вашей стороне. Даже если вы толкнули врага идеально, все равно упадете, скорее всего, вы. Если удар проведен "лучше, чем идеально", то есть шанс, что свалятся оба гонщика. Но если компьютер ударил первым — бегом к мотоциклу, вы уже лежите.

В остальном все просто и со вкусом. Гонка, как гонка, — ветер свистит, мотор ревет, тормоза визжат. Кстати, несмотря на то что модель мотоцикла отличается очень хорошей детализацией, особых эффектов, из числа тех, что принято связывать с реализмом, не видно. Проседания при наборе скорости условны, переворачивание мотоцикла и полеты тряпичной куклы гонщика — красивы, но слишком похожи на дешевые кинотрюки...

Два слова о звуке. Он немного подкачал. Рычание мотора, конечно, нельзя не назвать рычанием, но... Оно слишком номинально. По крайней мере не совсем похоже на правду, не совсем хорошо передает обороты двигателя, не очень помогает при переключении передач. Поэтому от "МТ" придется отказаться, несмотря на то что в игре предусмотрен выбор типа трансмиссии для любого мотоцикла.



2. Кто сказал "кино"? Action Replay во всей свой красе...



3. Нет, это не ролик, а все тот же Action Replay. — Обратите внимание на детализацию...

Графика

Тот случай, когда это соль всей игры. Повторяю: Redline Racing — кровный брат MotoRacer, но с более современной графикой. Родная поддержка Direct3D — это хорошо. При наличии 3Dfx игрушка смотрится, как конфетка. Местами — чистое кино. Художественное решение некоторых трасс просто гениально. Отличные текстуры, хорошие модели (не забудьте выставить в настройках максимальную детализацию).

Redline Racing — кровный брат MotoRacer, но с более современной графикой. Родная поддержка Direct3D — это хорошо.

В игре три камеры: "обычная читерская" (подвешена где-то за шлемом, чуть сзади и чуть выше), "псевдококпит" (вид "примерно из глаз", но никакого руля нет) и "московская особая". Последняя почти не применима, но "много-много радости детишкам принесла": болтается позади мотоцикла на высоте колеса, причем поворачивается не синхронно с байком, а с небольшой задержкой. Поэтому, кроме того, что в этом ракурсе изображение мотоцикла заслоняет почти всю картинку, после набора даже не слишком мерзких поворотов (а прямых участков в игре нет), у человека начинается сильное головокружение и полная дезориентация. Но смотрится очень забавно.

Четвертая камера — это Action Replay. Хвалю. Из самого уродского заезда сделает маленькую голливудскую погоню. Action Replay в Redline Racing даст вам почувствовать себя героем. Жаль, нельзя сохранять полученное кино в общепринятых видеоформатах...

Redline Racing

Разработчик	**Criterion Studios**
Издатель	**UbiSoft**

Резюме

Улучшение графики есть магистральная линия мотоаркад. Сдвигов же, по существу, никаких. Redline Racing — лучший MotoRacer дня сегодняшнего, и просто приятнейшая и красивая игра, но новшества можно искать с лупой...

Системные требования

ОС:	**Windows 95**
Процессор:	**Pentium 100**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**2x**
Видеосистема:	**SVGA**

Дополнительная информация

- Многопользовательская игра: модем, нуль-модем, TCP/IP, IPX
- Рекомендуется Direct3D-совместимый ускоритель

Рейтинги

Графика	**89%**
Звук	**70%**
Сюжет	**80%**

Интересность

85%

Минус Лариска

Х.Мотолог

Christmas прошел тяжелой поступью и вывалил кучу новых игр прямо на наши головы... а что толку? Отдельные странные читатели обиженно требуют, чтобы рецензия (рецензия! суть отзыв, суть критический разбор, суть диагноз, суть сугубо субъективное мнение вашего любимого автора) являлась прямой директивой для покупателя игр, а рейтинг с точностью до третьего знака после запятой обозначал вероятность покупки... Ну и...? Положим, я сделаю вид, что столуюсь от продаж у какого-нибудь модного московского дистрибьютора компьютерных игрушек и пойду на поводу у этих униженных и оскорбленных собою, богом и злыми .EXE-людьми читателей. В итоге мы получим тексты, напоминающие опусы одного ратующего за объективность московского как бы журнала, и их можно будет плодить тоннами, понадобится лишь грамотно составленная программка-рыба: на входе — "если вы были влюблены в игру X...", на выходе — "срочно покупайте в наших магазинах игру Y!"; на входе — "если игра X вам просто нравилась, то игра Y вам будет интересна, мне она понравилась больше, чем X, но жанр формируется на наших глазах..." Вы этого хотите?

Nightmare Creatures



Жанр Action-Adventure сформировался окончательно. Tomb Raider клонируется, что та несчастная английская овечка. Игра **Nightmare Creatures**, которая не так давно была вынута бодрой Activision из своих широких штанин, по моему спорному мнению, является лучшим TR, чем сам TR, хотя, без малейших сомнений, — клон. Хоть удавись. Прыжки хуже, почти все остальное *почти* лучше. Даже до боли в копчике знакомый сюжет: генетик (уже, к счастью, умер, следовательно — мутанты, следовательно — хорошие парни, следовательно — спасать, драться, мочить...

По моему спорному мнению, игра является лучшим TR, чем сам TR, хотя, без малейших сомнений, — клон. Хоть удавись.

Кошмарные создания

Первое отличие — два персонажа, нихт один. Бойкая дамочка с мечом и кряжистый основательный дядька с дубиной. Славный подарок любителям подраться, потому что в отличие от Лариски-пулеметчицы эти ребята с прохладцей относятся к огнестрельному оружию, предпочитая ему совершенствование навыков обращения с холодным. Плюс немножко (гомеопатические дозы) идет в ход магия.

Игра куда более угрюма и темна, чем игра X, но и в домашних достоинствах и оригинальных недостатках ей не откажешь. Когда яснопросветленные священники без страха и упрека борются с исчадиями ада в непроглядных, затхлых, хорошо простреливаемых подвалах, это определяет дизайн игры. Когда игра называется Nightmare Creatures, и эти Creatures — не персонажи, а враги, моделируя монстров, халтурить нельзя по определению. Своя специфика, так сказать.

Поэтому поле брани является красивым кошмаром, а враги — добро детализированными героями детских снов-ужастиков.

Жанр

Инвентарь в таких играх обязателен. Естественно, это аналоги классических аптечек (шары, восстанавливающие жизненную энергию), огнестрельное оружие (пистолеты, гранаты, тринитротолуол), специальные бонусы. Комментарии обречены на вторичность, в этом смысле NC — безнадежный клон сами-знаете-чего.

Уровни должны иметь секретные нычки, укрытые за простреливаемыми стенами, выключателями, открывающими двери (при активации двери показывается ролик, дабы игрок знал, какое именно прилагательное гостеприимно растворяется), ядовитыми или просто опасными для жизни зонами, через которые нужно перепрыгнуть, и разрушаемыми бочками с бонусами. Кроме того, как гласит игродельческая наука, здесь должны встречаться боссы, убить которых — дело доблести, чести и геройства, и не абы как, а вовсю используя свойства уровня (можно, например, взять да и обрушить потолок на голову змею-горынычу). Для тех, кто вдруг забыл, о какой игре этот текст, напоминаю, что NC похожа в этом плане на TR с точностью до формы выключателей. Правда (к счастью для меня), местные герои не умеют плавать, а значит, создатели игры избавили автора этих строк от лицезрения ненавистных водоемов. Да и допуск на точность прыжков принят несколько бОльшим. Это плюс. Долой прецизионность в акробатике!



И кстати! Когда персонаж NC умирает, он воскрешается непосредственно на том месте, откуда шагнул в пропасть небытия. Разумеется, количество жизней уменьшается, но этот реверанс в сторону классической "прыгающей аркады" мне симпатичен.

Главный закон жанра — увеличение крутости всего и вся по мере игры. В NC есть приятнейшая находка: кроме новых бонусов на каждом следующем уровне вы изучаете новый прием обращения с оружием. Говоря языком Mortal Kombat, это "комбо". Пустяк, а как лечит душу...

Кажется, все условия соблюдены?



1. Любые надгробия нас уже утомляют. См. название рецензии.

2. Типичный пример так называемой магии.



Имя собственное

При достаточно средненьких, даже излишне графичных помещениях, Nightmare Creatures отличается неплохим дизайном монстров. И очень хорошей анимацией. Поведение исчадий, разумеется, отличается фатальной тупостью, но — красиво... Особенно сильно смотрится сцена, когда бронзовые грифоны, до этого спокойно и нерушимо обнимающие колонны (потому что *каменные*), вдруг взмывают ввысь и переходят в атаку. Выбор монстров в игре — порождение традиционной западноевропейской фольклорной традиции: зомби, гремлины, грифоны, демоны, драконы — их внешний вид и поведение обычно совпадают с каноническими представлениями, и вдаваться здесь в детали — все равно, что пересказывать по-немецки чудесников Гримм.

Персонажи. Самый большой булыжник, пожалуй, оставлю на этот раз за пазухой, — традиции западной анимации не столь гранитны, как достижения нашей мультипликации, однако уважения заслуживают, но вот с пластикой у ребят не все хорошо. По непонятным мне причинам, герои норовят передвигаться исключительно рывками. Суровые боевые комбинации получаются у них ровно и гладко, а элементарный шаг вперед и поворот выглядят, как танцы только что излечившегося паралитика. Это портит настроение, это дурно влияет на репутацию игры, это заставляет говорить о NC как о недоклоне TR. В сочетании с тем фактом, что наш добрый Ignatus (один из подшефных), будучи магом, предпочитает не прыгать, а парить в воздухе, перемещаясь вверх и вниз с постоянной скоростью, нагло нарушая тем самым второй закон Ньютона, создается впечатление, что это просто умышленное издевательство над игроком. Хотя, скорее всего, обычный случайный глюк.



Кстати, недоработок в игре не так уж много. Engine написан довольно аккуратно, и торчащих из ниоткуда потерянных плоскостей (самый популярный баг TR) не видно.

Камера тоже не слишком нервирует. Опыт игр, в которых идиотская камера мешала играть, явно учтен. В NC большую часть времени точка обзора "закреплена" в довольно правильном месте пространства за загривком персонажа, и убегает оттуда лишь в случае принципиальных событий (например при внезапном появлении монстра у вас за спиной). К сожалению, поворачиваясь с небольшой задержкой (плоха та камера, что не считает себя телевизионной), она вносит свой вклад в гнусные рывки персонажа при поворотах, о чем я лил крокодильи слезы несколько выше.

Общие положения

Engine NC, в самом деле, добротен. Будучи "заточенным" под Direct3D, он отличается вполне приличной производительностью (по крайней мере при наличии 3D-ускорителя) и грамотным использованием эффектов. К примеру, очень стильно (пальчики можно облизать) применяется туман. Освещение динамическое, но поскольку огнестрельное оружие в игре используется не часто, это замечаешь далеко не сразу. Создается ощущение, что в этом вопросе программисты пошли не слишком сложным путем, а потому ничего уникального не наблюдается.



Зато дизайнеры удачно подобрали статичные источники света, и яркие солнечные лучи из трещин в потолке смотрятся на ять. Жаль, правда, что в целом их решения довольно однообразны (чего только стоит вгоняющая в тоску экономия текстур). Кроме того, художники NC страдают ярко выраженной агорафобией, в силу чего предпочтение отдано коридорам и небольшим комнатам. Открытые площадки, стадионы, взлетные поля и космодромы старательно манкированы.

Может быть, чуть скучновато, но не утомительно. Честно сработанный продукт с хорошо функционирующего конвейера.

Звук тоже средненький: не поражает воображения, но и не вызывает острого желания сделать несколько контрольных выстрелов по колонкам из табельного "стечкина". Короче, сродни старательно, но без фантазии сделанным видеороликам. Рендеренным видеовставкам вообще давно пора объявить войну, и эта игра запросто может стать очередным поводом. Скучно, братцы! Долой видео с наших экранов! (На этот раз пара смачных свинцовых плевков в мерцающий монитор.)

Играбельность, или Советы покупателю

Вот я и ступил на шаткую дорожку рассуждений на заведомо безмозглую тему. NC не шедевр. И не сенсация. Едва ли игру назовут новым наркотиком, маловероятно, что она вызовет массовое помешательство. Но игра-то приличная! Как говорят в народе, играть можно. Я, скажем, играл. И ничего — живой, и морда лица не слишком перекошена.

Может быть, чуть скучновато, но не утомительно. Честно сработанный продукт с хорошо функционирующего конвейера. Игра должна оправдать затраты, и, думаю, вы ей в этом поможете. Не так ли?

Ведь жанр-то сформировался (неизбежно повторяюсь, закольцовывая текст). Поклонников много. Прошли они вторую "Лару", и что дальше? Это самое и дальше. Нигхтмаре Креатурес.





Nightmare Creatures

Разработчик	**Kalisto Entertainment**
Издатель	**Activision**

Резюме

Кладу руку на сердце и торжественно, не смущаясь такого скопления народа (социологи, сколько меня читает-конспектирует? двести тысяч? триста? пятьсот?), заявляю: симпатичная в сущности игра. Ненавистный жанр Action-Adventure такими прирастать будет. Хотя, будь я на месте программеров-дизайнеров-издателей, уже сейчас подумал бы о том, а стоит ли развивать этот жанр, не проще ли вложить деньги в новое поколение Quake-подобных игр... Чего кривитесь?..

Системные требования

ОС:	**Windows 95**
Процессор:	**Pentium 120**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**4x**
Видеосистема:	**SVGA**

Дополнительная информация

- Мультиплейер не предусмотрен

Рейтинги

Графика	**85%**
Звук	**75%**
Сюжет	**81%**

Интересность

81%

3. Для тех, у кого на этом месте возникли затруднения, совет: необходимо обрушить перекрытие на голову монстра, а потом вколотить собаку-каина в землю по пояс кулаками, ногами, подсобными предметами...

4. Мы знаем, кто прыгал гораздо красивее... Не будем тыкать пальцем.

5. И все-таки графика! И место красивое, и engine неплох.

Небесный тихоход

Х.Мотолог

BugRiders

Первая и, похоже, последняя *необычная* игра за весь январь. В чем необычность? Хотя бы в том, что в стандартную форму гонки-со-стрельбой завернули не слишком привычное содержание. Знакомьтесь: BugRiders, нетвердой рукой склепанный фэнтези-сюжет, оформление, выдержанное в псевдоготическом мультяшном стиле, и, самое главное, гонки на жуках-короедах... нет, кажется, скороходах... нет скороходы — это сапоги, а жуки, они такие увальни, такие бездельники... элероны не работают... не учитывается прецессия гирокомпаса... отсутствует подогрев приемника воздушного давления...



Но идея не самая плохая! Особенно на фоне полного отсутствия идей в окружающем нас безвоздушном пространстве! К огромному крутобокому насекомому крепим авиаседло, прилаживаем авиаупряжь и берем в руки тяжелый авиахлыст. Поехали! То есть полетели, бестолочь, ты ленивая... Кругами, ко-

Жук есть предмет очень, даже слишком одушевленный. И, к сожалению, не учтен многовековой опыт коневодства — он не зашорен.

нечно. В толпе себе подобных. Летим. Животное машет крылами под нашим чутким руководством — уже хорошо. Без чуткого — не машет. А на что штурвал, то есть хлыст? Противника отстреливаем самолично — еще лучше. Магия + 3Dfx = красивые взрывы!..

Есть что-то, что позволяет легко отличать игры высшего сорта от игр первого. С горечью приходится констатировать, что BugRiders все же первого... Но не брезгуем же мы марочными винами в редкие минуты отсутствия коллекционного бургундского!

Жук, хлыст, удила

Удила можно натянуть, что приводит к резкому (даже слишком) торможению. Функция, по моему мнению, никчемная, но бог с вами... Кто-то, наверное, употребляет. Однако в этой игре она бесполезна вдвойне, поскольку скорости в BugRiders детские. Насекомые, да еще с таким солидным седоком как я, не слишком стремительны, такова селяви, ребяты. Стало быть, прежде чем кататься, лучше с недельку в баньке попариться — лучше в Сандунах, напару с Гербалайфом, до первого легкого веса — самое оно.

Кроме того, крылатые то и дело норовят если не вообще остановиться, то хотя бы замедлить скорость до пошлейшей первой передачи (вот они, издержки фэнтези! Коля Пирумов, вразуми их! Саша Маринина, проследи!). Поэтому приходится все время проявлять культ жестокости и насилия, подгоняя тупое животное крепкой штурвалой из тяжелого эбенового дерева. Но: в силу уже упомянутой имбецильности, животина разгоняется рывками, теряет при очередном пинке управление... От излишне скрупулезных побоев наступает упадок сил. Далее — паралич, скоропостижная смерть, падение без парашюта... Печально.

Мысль о том, что "на жуках летать — это вам не на "Формуле-1" гонять", засела в головах у авторов игры крепко. Жук есть предмет очень, даже слишком одушевленный. И, к сожалению, не учтен многовековой опыт коневодства — он не зашорен. Этот, казалось бы, пустяк создает массу проблем. Гнусная скотина всего боится. По условиям игры, ей надо залетать в веселые кольца, висящие в воздухе (чекпойнты и оружие), а именно этого она делать и не хочет. Поэтому вам, словно перед экзаменом в ГАИ, приходится напряженно долбить примитивное управление: вверх-вниз-вправо-влево-вширь... Ура, подошел джойстик, но его чувствительность приходится с не меньшим упорством отстраивать, подгоняя под неровное поведение жука. Непросто, а значит — интересно.

Создатели игры исковеркали картину тем, что трасса строго ограничена, а в крутые повороты жук входит самостоятельно, обходясь без персонального приглашения. Насильственный поворот оскорбителен в любой игре, и в BugRiders этот "нюанс" сильно портит настроение.

На стрельбище

Игра, как это уже было замечено, не без стрельбы. Стреляете вы, стреляют в вас. В игре есть три вида соревнований: Time Trial, гонки и состязание на уничтожение. Сами понимаете, в одиночном заезде на время оружие вам ни к чему. В гоночном режиме оружие дают изредка, а главная задача — все же прийти к финишу первым. Напротив, в последнем случае единственная задача — низвести известное количество конкурентов, не обращая внимания на чек-пойнты и скорость.

Поэтому выбор героя (и, соответственно, жука) — дело архиважное. Можно пристально изучать обсуждаемые характеристики (их шесть), но, по сути, выбор сводится к проблеме "сила против скорости" и " реакция против живучести". В бою, по крайней мере на первых порах, предпочтительны живучие тяжеловесы.

В принципе, почувствовав в воздухе запах драки, вы можете включить защиту, но она слаба, а главное — это ограниченный ресурс. Так что лучший способ предохранения: притормозить, пропустить врага вперед и устроить шумную церемонию прощания тела с душой.

А возможности для этого у вас есть. Американцы, разрабатывавшие игру, были патриотами, и слишком силь-



1. Мерзкого вида баллоны на горизонте ограничивают трассу. Вылезти за них вам не дадут, принудительно повернув жука. Все впечатление от полета (а что такое полет? — свобода!) насмарку!



но прониклись формулой "равные возможности для всех". Возможности в плане уничтожения действительно для всех равны. Для того чтобы заполучить дополнительное оружие, надо пролететь сквозь бублик, висящий посреди трассы, и взятого обычно хватает ровно до следующего бублика, в котором спрятано что-то новое. Промахнулись? Придется пользоваться "пушкой по умолчанию", очень слабой.

В массе своей оружие рассчитано на то, что прицельную стрельбу вести очень трудно, и предпочтения создателей игры на стороне систем залпового огня и самонаводящихся ракет. Конечно, ракет в игре нет, все — магия, но... Если эта магия называется, например, King's hellfier, то это вызывает кое-какие ассоциации, не так ли?

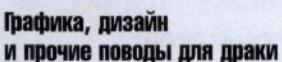
Стрельбище не потрясает воображения, но очень забавно. Отстреливать остальных жуков, бесспорно, интереснее, чем просто летать кругами, пытаясь попасть в очередной чек-пойнт.

Это тем более приятно, что режиму Exterminate в однопользовательской игре соответствует dethmatch в многопользовательской...

Бонусы

Да! Многопользовательская игра имеет место быть. И модем, и прямое соединение, и локальная сеть... И сплит-скрин, казалось бы, полузабытый, но все такой же родной!

Наличие сплит-скрина должно стимулировать... *BugRiders — не такая уж* колоссальная ценность, так что вряд ли у игры найдутся шесть поклонников, шесть компьютеров и шесть инсталляций в пределах одной локальной сети. А играть в такого рода игры в Интернете не слишком удобно, поскольку потенциальным игрокам надо как-то сговориться между собой, узнать IP-адреса друг друга... А тут все просто — сели, и понеслась.



Графика, дизайн и прочие поводы для драки

n-Space, гордый разработчик BugRiders, очень впечатлен своим engine'ом. Повода для такой гордости я, честно говоря, не вижу. Существует engine в трех модификациях: software-, Direct3D- и Glide-версия. Очень грамотный ход, при котором обладатели акселераторов от 3Dfx должны получить максимум наслаждения.

Теоретически.

Практика несколько... Менее сладка? Пожалуй, да. Разрекламированный engine, конечно, не омерзителен, но никакой новизны в нем нет. Хуже того, он просто второсортен, по крайней мере для 1998 года. Не хуже, чем у большинства, но серенький. Неинтересная модель освещения, минимум эффектов. В результате мы получаем довольно красивую картинку, но скучноватую динамику.

Подкачал и дизайн. Идей у художников было немного, и все они какие-то неяркие. Плоские флаги, развешанные по уровню, как шторы, уродливые хлебобулочные изделия чек-пойнтов, непотребные баллоны ограничителей. Начав делать фэнтези-игру, дизайнеры не позаботились о единстве стиля, а в итоге игра кажется серенькой и выглядит намного хуже, чем того заслуживает.







О дизайне трасс вообще лучше помолчать. Унылые и откровенно туповатые уровни. Гонку интересной делает только наличие соперников, а конфигурация трассы кажется абсолютно неважной. Это, конечно, позор, и из-за убожества уровней становится неинтересно играть в Time Trial.

Ровно и аккуратно. Но, спрашивается, где изюм? Где сладкие коврижки, за которые мы готовы все простить, а?

Теми же антисвойствами отличается и звук: ну не красит он игры. Можно предположить, что незлобивые и индифферентные насекомые издают мерзкие звуки, образуясь со своей природой, но и это можно было как-то обыграть... Увы.

Мать учения

Неплохо. Местами забавно. Иногда увлекаешься.

Но не революционно. Интересно, но не завораживает. Бездушный дизайн. Ординарный engine, никого уже не впечатляющий набор эффектов.

Средненькая игра. Ровно и аккуратно. Но, спрашивается, где изюм? Где сладкие коврижки, за которые мы готовы все простить, а?



BugRiders

Разработчик	**n-Space**
Издатель	**GT Interactive**

Резюме

Не дурно, но и не хорошо. Идея забавна, но реализация по нынешним временам примитивна. А жаль...

Системные требования

ОС:	**Windows 95 или NT**
Процессор:	**Pentium 133**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**4x**
Видеосистема:	**SVGA**

Дополнительная информация

- Рекомендуется Direct3D-совместимый видеоускоритель и джойстик, особо поддерживаются 3Dfx и MS SideWinder
- Многопользовательский режим: все протоколы, поддерживаемые DirectPlay

Рейтинги

Графика	**80%**
Звук	**75%**
Сюжет	**74%**



2. Готика? Так или иначе эта картинка дает представление о способностях художников, оформлявших игру. Гениев среди них явно нет...

3. Конечно, с 3D-акселератором все смотрится несколько глаже, но вряд ли красивее...

4. Флаг. Вероятно, горячекованное листовое железо. Почему эти флаги так меня раздражают?..

Без драйва

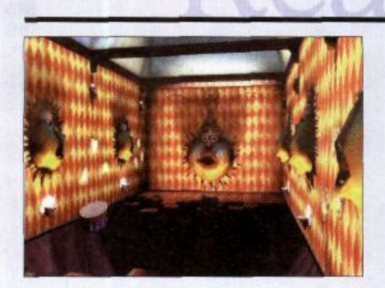
Х.Мотолог

История такова. Девушка, чье имя сегодня в приличной компании предпочитают не называть, однажды выйдя на большую дорогу индустрии электронных развлечений, мгновенно стала предметом платонической страсти для тысяч и тысяч людей. И так уж случилось, что среди этих тысяч потерявших голову оказались несколько довольно видных деятелей из мира компьютерных игр. Не будем тыкать пальцами в остальных (придет время, и мы огласим весь список), но на умельцев из французской Cryo обязательно укажем. Тем более что есть удобный повод. Даже два повода: во-первых, они сами однажды признались в нежных чувствах к..., развив прилюдно тезис в том смысле, что неуказанная дама явилась для них источником вдохновения; во-вторых, Dreams to Reality, игра, а точнее, результат этого вдохновения, уже появилась в нашем отечестве, да на чистом русском языке. Спасибо московской компании "Амбер", локализовавшей и издавшей труд французских товарищей. "Мечты во сне и наяву" — вот обрусевшее название игрушки.

Dreams to Reality

Сюжет нашего рассказа требует, чтобы мы немедленно раскрыли источник вдохновения французских девелоперов. Разумеется, это Quake... простите, досадная оговорка... разумеется, это Tomb Raider. Так вот, к большому нашему счастью, Франция — не Америка, а Cryo — не Core. Оттого разница между яблоней и яблоком видна даже безоружным глазом. Что лишний раз доказывает известное: художники и дизайнеры, работающие на Cryo, — мастера своего дела. "Мечты", при всей их слишком розовой детскости, необычности, порой даже диковатости, — красивы и изящны. Плюс обилие открытых пространств и способность персонажа к полетам. Словом, это тот случай, когда мне уже можно браться за перо, а вам садиться за клавиатуру...

"Мечты", при всей их слишком розовой детскости, необычности, порой даже диковатости, — красивы и изящны.



Мы, голубые эльфы...

Вы догадались, жанр — самый модный. Action-Adventure. В устах Cryo это означает вот что: прогуливаемся, любуемся красотами природы, много разговариваем и, не напрягаясь, бьем недругам лица... Для пущей красивости процесса действие игры перенесено в страну снов. Сие аргументируется долгой (и, по моему скромному мнению, страшно занудной) сказкой-страшилкой. Что там? Да все то же, сказка вечна и незатейлива: скверные парни обнаружили окно в мир снов, проникли туда и начали вытворять всякие гадости; парень приятный во всех отношениях (спасибо, что не обладательница бюста!), понятное дело, всех спасает...

Небывальщина скармливается нам ровными, легко перевариваемыми кусочками. Причем это как раз тот случай, когда в переведенном виде сюжет воспринимается лучше, чем в оригинальном. Имейте только в виду: сказка исключительно младенческая, от двух до пяти, что естественным образом как бы снижает весь пафос, превращая компьютерную игру в забаву (чувствуете смысловую разницу?), в потешку. Одна лишь характерная черточка: в голосах актеров, озвучивавших русский вариант Dreams, звучат те же интонации, что и в слишком бодрых и слишком советских мультиках для самых маленьких. Такие сладенько-снисходительные нотки, помните?

Хорошо это или плохо? Не знаю. Не уверен...

Впрочем, не забывайте, игру делала Cryo, у которой даже в квестах диалоги персонажей не слишком осмысленны и наводят на мысль о переливании из пустого в порожнее. Чего же ждать от "бродилки"?

...Правильно подумали. Некоторые из населяющих игровой мир героев будут пытаться произносить перед вами пространные речи. То же самое писано в инструкции, но гораздо менее туманно и более понятно. Глубокомысленные же изречения эльфов, вместо того чтобы настраивать игрока на нужный лад (как это задумывали авторы), могут запросто довести до умопомешательства (легкого, господа, легкого и, возможно, в чем-то даже приятного!). Тем хуже, что эти ребята не боятся повторяться, а слушать их второй раз не так забавно, как в первый.

Таков сюжет, такова манера его преподнесения — с ложечки, да все больше туманными намеками и загадками... А что может быть хуже настырных намеков и тиражирующихся загадок?

Летающие острова и другие памятники архитектуры

Самый симпатичный гостинец создателей игры нам, несчастным скучающим игрокам, — это полеты. Летать, честно скажу, приятно. Наш бритоголовый друг разметывает мускулистые руки в стороны, отталкивается от земельки — и лети-и-т! Мягко, ровно, без рывков, вполне управляемо... Жаль только, полет съедает уйму магической энергии, и если последняя закончится посреди пропасти...

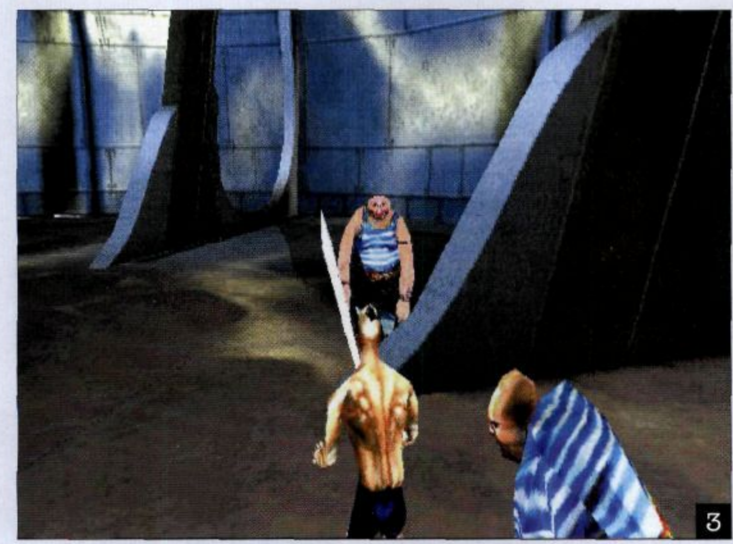
Счастливая летающая "находка" воистину развязала дизайнерам уровней руки: появились парящие в воздухе



1. Игра не без ярких красок. Создатели не чужды кислотных тенденций...



2. ...а детей воспитаем настоящими мужиками!



3. Монстры... Малолетство, детские фантазии, ребяческие радости... Dety must die!

острова, огромные колодцы... Забавно и непривычно. Миролюбивые французы, создавая игру, явно делали акцент на променадах и полетах, а не на драках, так что, двигаясь от одного монстра к другому, вы будете долго любоваться просторами и пейзажами. Причем некоторые из них лично мне было бы не стыдно повесить на стену — Cryo!

Если это и шутер, то самого пацифистского толка. Исчадия медленны и нестрашны, любое кровопускание происходит походя, беззлобно... Весь мир снов источает благодушие, и печальная сюжетная сказка и зловредные выкрики врагов почему-то никак не хотят восприниматься серьезно. Таков расчет?

Игра

Реакция, наверное, будет очень индивидуальной. Спокойный, отчасти меланхоличный темп игры, выбранный *командой, создавшей* "Мечты", уж точно не придется по вкусу поклонникам жестких и динамичных шутеров. Несколько минут куда-то лететь, ничего не делая, а лишь любуясь красотами природы, — выше наших сил. Я даже не говорю "плыть". Да, да! Ненавистные водные процедуры занимают в игре неподобающе большое место. Я бы даже сказал, больное место. Вот так, французские товарищи, на поверку, любят мокрое не меньше, чем товарищи американские. Впрочем, это одно из тех мест, где они слегка схалтурили: ныряния и вылазки на сушу реализованы... видеороликами! Кроме мелких неприятностей (задержка обращения к CD-ROM, переключение видеорежимов) и очевидно досадного разрыва видеоряда, эта незадача означает еще и то, что МЫ НЕ МОЖЕМ УПРАВЛЯТЬ ПЕРСОНАЖЕМ в тот момент, когда он собрался в воду, не можем вылезти на сушу в произвольном месте...



Порок. Несовершенство. Минус. Видеоролики прерывают игру без конца, иногда по нескольку раз в минуту. Естественно, как видео оформлены все диалоги, переходы между различными помещениями, всевозможные редкие и неординарные события... Все это выливается в раздражающую глаз свистопляску видеорежимов. Такова одна точка зрения. Моя и примкнувших ко мне господ.

Допускаю, что при должном финансировании и усердии где-нибудь в *районе офиса Cryo может сыскаться* и иная точка зрения: игра детская, если играть медленно и спокойно, то видеоролики будут случаться не слишком часто, а если создатели игры считают, что пререндеренный ролик выразительнее, нежели ролик на engine'e, то и бог с ними. Дело личное. Хотя, на мой вкус, перебор явный, попахивающий злым попустительством и очень портящий игру.

Прочие комментарии как-то теряются на фоне этой проблемы. "Мечты" — это просто еще один кирпич в стене Action-Adventure, с вытекающим отсюда поиском не слишком хитро спрятанных предметов, нежными драками, прыжками и в нашем, конкретном, случае — полетами. Угу. Все-таки не люблю я этот жанр. Ну его в пень...

Сны и явь

Рецензенты, упорно, назло Главному, функционирующие в нашем журнале,



4. Знакомые вещи. Ни одна Action-Adventure почему-то не может обойтись без прыжков. Кстати, способность к полету на таких уровнях отключена.

— все как один циники, злые, грубые люди, детей не любят, гуманизма не ценят. Им подавай низменные материи, техническое совершенство, драйв или, в крайнем случае, психоделию.

Я — такая же сволочь. Хочу хорошей графики, драйва и всего такого. Не имеющих первого пинаю ногами. Не уважающих второе — перестаю узнавать.

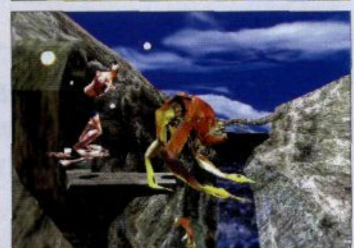
Графика в "Мечтах" выше среднего. Можно цепляться к мелочам (ошибки *порой слишком бросаются в глаза,* плоскости иногда норовят вылезти в неизвестном направлении, пугая морально незрелую аудиторию), но в целом — стыдиться программерам особо нечего. В "источнике" иной раз и хуже бывало.

Опять же здравствуй, детство... Все эти эльфы и гномики должны радовать не сформировавшиеся, а значит, нежные души.

Игра живет в версиях для DOS и Windows 95, а также в Glide-варианте. Последний почему-то написан для DOS (но работает в DOS-сессии Windows 95). По столь же непонятным причинам игра по умолчанию запускается в видеорежиме 9:16. Учитывая, что мониторов с такими пропорциями, мягко говоря, немного, пользователю приходится мириться с черными полосами, ограничивающими изображение. Утешу вас, дорогие друзья, эту замечательную опцию можно отключить. Как можно и переключить видеорежим 320x200 на 640x480.

Художества... Все-таки "культура письма" у художников из Cryo специфическая. Кому-то нравится, кому-то не очень. Благо хоть по поводу профессиональной полноценности споров не бывает. Опять же здравствуй, детство. Стиль игры прекрасно согласуется с возрастом потенциальной аудитории. Все эти эльфы и гномики должны радовать не сформировавшиеся, а значит, нежные души. Враги напоминают немного сердитых заводных *обезьянок, раскрашены в веселенькие* цвета — известные эмоции гарантированы...





5. Прыжок — и в полет!

Dreams to Reality *("Мечты во сне и наяву")*

Разработчик	**Cryo**
Издатель	**"Амбер"** (локализация и издание в России)

Резюме

Здравствуй, детство! Попутного ветра, синяя мускулистая птица!.. Умиляющие персонажи, кукольное насилие, тонны доброты, изматывающее спокойствие и принципиальная неспешность. Но — можно летать, что радует без дураков.

Системные требования

ОС:	**Windows 95 или DOS 5.0**
Процессор:	**Pentium 100**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**4x**
Видеосистема:	**SVGA**

Дополнительная информация

- Рекомендуется 3Dfx

Рейтинги

Графика	**80%**
Звук	**74%**
Сюжет	**71%**

Интересность

77%

Фетиш из кролика

Х.Мотолог

Jazz JackRabbit 2

Любовь народная — тайна невнятная. Jazz JackRabbit 2 — потенциальная жертва любви широких народных масс к Jazz JackRabbit 1. Что в первой части было такого маняще-гениального, убей, до сих пор в толк не возьму. Да и не помню, если честно, ибо воспоминания о первой части "шедевра" из моей дырявой башки выветрились. Напрочь. Вместе с памятью о первой учительнице, первой папиросе, первом фраге... Но в новинку я все-таки поиграл.



И отчего-то уверил себя в том, что народ это дело полюбит. Почему — без разумения. Зачем, кто, сколько...

Но надо быть честным. В JJR2 нет НИЧЕГО уникального. Все Интернет-стоны и всхлипы западных коллег по поводу того, что "Кролик" грядет! Новый! Выдающийся! Уникальный! На качественно новом технологическом уровне!", превратятся в тлен, стоит мне только дорваться до трибуны и сделать следующее взвешенное официальное заявление (надеюсь, страницы .EXE все еще являются такой трибуной):

Милые. Это та же аркада, что имела место быть N лет тому назад. Родные. Не сметь верить.

Необходимо ли выпускать такие игры, спрашивают меня из толпы. Да, отвечаю я решительно, потому что Commander Kin и иже с ним на новых компьютерах работают слишком быстро, и играть в них уже нельзя. С другой стороны, новоиспеченный JJR2 потребляет столько ресурсов, что в него уже нельзя играть и не "четверке"...

И что?

От каждого по способностям, каждому, вне сомнения, по труду. А вы думали? Epic Megagames — старательные ребята, с хорошим финансированием, и труда в новинку вложили хоть отбавляй. Делали игру несколько лет, оттачивая каждый закуток карты, прислушиваясь к каждому кроличьему звуку, тестировали, тестировали и тестировали, изучали общественное мнение, умасливали прессу...

Как вам такая картина? Результат, разумеется, налицо. Пока игру тестируют, и годами проявляют такую старательность — ничего ждать не стоит. Когда все силы пущены на полировку старых идей, новинок не будет! Jazz JackRabbit 2 — игра для ностальгирующей публики. Над ней, как над гениальным вымыслом, можно стенать, утирая слезы несвежим носовым платком и тоскуя по родине. Ау, родина, ты где?

Здесь. JJR2 — это и есть родина. Маленькая такая, со строчной буквы, но всетаки она. Тщательно собраны все старые шутки и классические приколы. Нетленка. Собираем монетки, и при наличии двадцати сребреников (почему не тридцати? Ошибочку допустили, товарищи разработчики, надо бы патч выпустить, восстанавливающий справедливость) вам отпускают дополнительные бонусы.

Типа наших друзей из животного мира. Так, один из лучших друзей кролика есть птица. Летает рядышком, стреляет во все что движется, очень удобно. При попытке подсчитать, в скольких играх мы это видели, считающая часть головного мозга начинает дымить и издавать противные звуки.

Слишком часто видели.

Лачком-с (полировка)

А как же иначе? Игра, которую выпустили в 1917 году, не может не работать в 640x480. Или обойтись без 16-битного цвета. Ясное дело, уровней скроллинга много, и задник так и переливается пригожими эффектами. Много ли малому детинушке да всплакнувшему ностальгатику для счастья нужно? И редактор уровней можно получить. И советы по созданию уровней на сайте разработчиков имеются.

Солидный продукт. Большая команда трудилась без отдыха и пикников на природе. Звук подобран правильно. Интерактивная музыка — рулез. Право, ругать такую игру тяжело.

Потому что явных недостатков нет, а противостоять народной любви... Западной прессе... Массовой паранойе... Боязно как-то. Велик риск быть... неправильно понятым.

Но явные достоинства ведь тоже отсутствуют! Вспоминается прошлогодняя "шароварная" игрушка Toxic Bunny (см., кажется, EXE #2'97). То же самое, только цветов было всего 256 (но это не проблема, в настройках JJR2 можно выбрать и этот вариант). А еще в Toxic мысль была. Хитрость хитрая. Тут хитрости поменьше. А в остальном: кролик — заяц, какая разница... Оружие похоже, монстры похожи, прыжки — так вообще одинаковые, ушами вращаем, бег стремителен...

Только не надо меня убеждать, что все это от истоков. Не спорю, от истоков. Только вряд ли этим "истоком" является JJR1. Истоки эти появились вместе с VGA-видеокартами и радио Попова Александра Сергеевича, то есть сто лет тому назад. Или, если быть чуть более точным, все десять.

Наблюдение

Небезызвестной id Software потребовалось выпустить аж семь серий Commander Kin, чтобы создать Wolfenstein. Вопрос: сколько кроликов потребуется выпустить Epic'у, для успешного завершения Unreal?

Jazz JackRabbit 2	
Разработчик	**Epic Megagames**
Издатель	**Epic Megagames**
Резюме	
Игра явно лучше тысяч других: у нее есть имя. Именно этим она и отличается от тысячного потока точно таких же...	
Системные требования	
ОС:	**Windows 95**
Процессор:	**Pentium 90**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**4x**
Видеосистема:	**SVGA**
Рейтинги	
Графика	**71%**
Звук	**71%**
Сюжет	**7%**
Интересность	**49%**



1. Party Time. Говоря русским языком, Split Screen. Отдыхайте парами... Если захотите, конечно.



2. Никогда не поздно остановиться... Задуматься... Посмотреть на небо... Поковырять в носу... А потом вновь — скакать, палить, сигать...



К В Е С Т Ы

Monty Python's The Meaning of Life

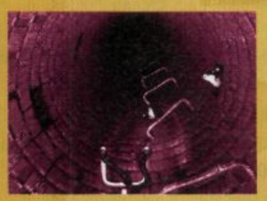


Снова Monty Python: попробуйте умереть, чтобы жилось веселее.



72

GAG: отвязное приключение



Российская адвенчура на новом этапе: качественно, как ТАМ, и интересно, как ЗДЕСЬ.

80

U.F.O.s



Очень короткая, очень заурядная, очень незаметная игрушка, от которой нельзя оторваться и которую нельзя не полюбить!





78

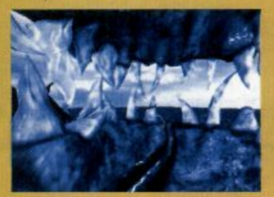
The Curse of Monkey Island



Итак, опять об обезьянах. LucasArts — в третий раз, мы... тоже в третий.

84

Zork 8: The Grand Inquisitor



Поклонники древних адвенчур и Великой Подземной Империи! Доставайте запыленный фонарь: Zork возвращается, и на этот раз по-настоящему!

НАШ выбор GAME.EXE

74

Ольга Цыкалова
Наталия Дубровская

Привет, меня зовут... для вас — просто Оля.

Я еще очень молода, рост 175 см, вес — 51 кг. Объемы груди и бедер я не привожу. Они не впечатляют, а то я бы давно работала фотомоделью, а не стучала по клавишам с утра до вечера. Конечно же, я блондинка с длинными волосами (угадайте, натуральными или нет). Вообще-то у меня красивые глаза, но теперь, когда я сдаю номер, они стали отчего-то розовыми, как у слона. Ну да ладно, говорят, в Индии это модно.

Я училась в обычной школе и не очень хорошо, но все-таки поступила в Академию наук, учусь на первом курсе. Стипендию нам платят редко (а мне не платят совсем), так что на жизнь я зарабатываю, играя в игрушки. С ума сойти, никакой личной жизни! Правда, у нас в редакции много интересных мужчин, но я еще не встретила свой идеал (я думаю, Он — это солидный мужчина, который уже давно оставил детские забавы с компьютером).

Спортом я не занимаюсь, но увлекаюсь танцами. Иногда за ночь так наломаешься, никакая аэробика не сравнится. Мой любимый клуб "Луч", бывший "Птюч", но вы не подумайте, никакой дряни типа экстази я не употребляю, просто балдею от рэйва и без всякой дури.

Моя любимая игра — King's Quest 7. Я вообще тащусь от творчества Роберты Вильямс! (Вы, наверное, это уже заметили по нашим материалам.) Так я и попала в журнал: моя рецензия на KQ7 выиграла конкурс, хотя кроме меня на место претендовали еще 7 кандидатов (думаю, моя внешность сыграла не последнюю роль в выборе редакции).

Честно говоря, я не очень хорошо пишу по-русски, поэтому обычно за меня этим занимается моя глухонемая кузина Наташа (вам, вероятно, знаком ее псевдоним — Дубровская), а я за это позволяю ей играть в игры, которые получаю на работе, и вообще делюсь с ней лучшими моментами своей интересной и яркой жизни. Она мне очень благодарна!

Только не подумайте, что я ее "затираю". Я честно предложила Наташке самой о себе рассказать, но она не захотела. Вот мне и пришлось все писать самой.

Новый год я встретила уныло, с предками, — а куда денешься! Салатики, паштетики, курочки и бутылка шампанского на пятерых (включая Наташу и бабушку). Теперь вот вкалываю, но ничего, номер и сессию сдам, оттянусь.

Адрес свой я вам не дам, а то у меня нет злой собаки, как у Вершинина, от поклонников отбиваться. Пользуйтесь e-mail — Наташа проверяет его регулярно, и иногда даже отвечает моим поклонникам.

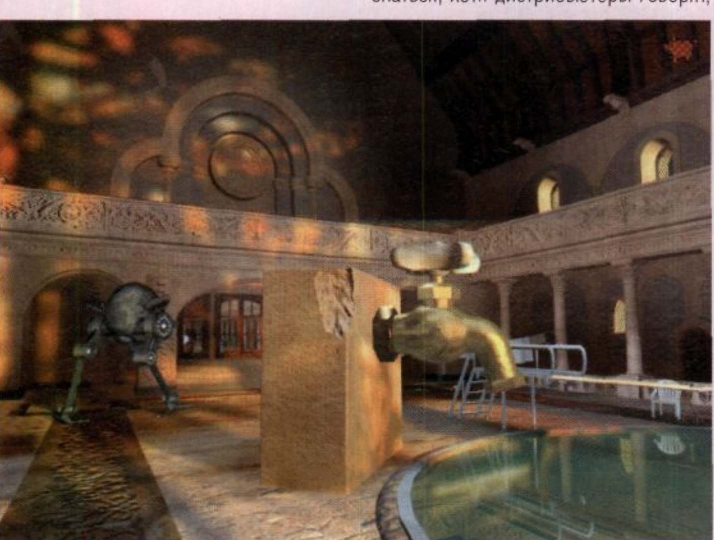
В новом году желаю вам всем встретить вашу Лару Крофт наяву! (И кого могут приколоть эти силиконовые имплантанты?!)

Виртуальный уход в гнетущую реальность



АЛЕКСАНДР КОПОВ
Главный ГЭГмен земли русской

Когда мне предложили написать о "мыслях разработчика", я сначала, как всегда, обрадовался, а потом чуть-чуть расстроился. Дело в том, что мысли отсутствовали вообще. Правда, после некоторого напряжения в голове забрезжила нечеткая дума, что слово "разработчик" — обидное, и я бы попросил его ко мне не применять... Но и эта благодатная идея, не успев окончательно оформиться, растаяла... Только что был отпечатан тираж "ГЭГа" — нашей первой игрушки. Цинично-извращенного, отвратительно-пошлого и занудного квеста, отнявшего полтора года нашей жизни и почти 12 миллионов долларов, а нравственные потери я оценить и не берусь. Признаться, хотя дистрибьюторы говорят, что "ГЭГ", безусловно, побьет все рекорды продаж на российском рынке, а на ECTS в Лондоне игра была избрана для участия в Международном шоу "Мир в 21-м веке", мы уже и думать о ней забыли. Начинался новый проект под рабочим названием NUTS, что по-нашему означает "Придурок".



Итак, не имея никаких собственных идей, я решил обратиться к главному источнику букв и других полезных вещей — периодической игровой прессе. (Замечу, что мне вообще нравятся журналы — в них много картинок.) Из интервью с различными "разработчиками" и критических обзоров я почерпнул немало интересного о будущем квестов: тут тебе и неизбежность real-time, и повышение качества графики для придания большей реалистичности ощущениям, и свобода передвижений, и обзор на 360 градусов, логичность и сложность решаемых загадок, и т.п., и т.д., etc.

Короче, прямо садись и делай игру! Но зачем? Я вот как считаю: хочешь решать загадки — купи себе кроссворд или, что еще лучше, учебник по математике для пятого класса. Хочешь красивой компьютерной графики — включи видик, вставь кассетку с последним штатовским хитом или клипами MTV и сиди себе оттягивайся. Нужен тебе обзор на 360 — что, Останкинскую башню зря люди строили, что ли? А уж если тебе захотелось свободы перемещения, остроты и реальности ощущений — прогуляйся ночью по Южному Бронксу или Северному Бирюлево. Я так считаю.

Покумекав с товарищами, мы решили, что надо идти другим путем. И что этих других путей неимоверное количество. Ну, например, такой...

Не секрет, что с нынешним развитием техники в самом недалеком будущем у любого гражданина, даже последнего двоечника, будет цифровая камера, позволяющая вводить собственные картинки в компьютер. (Голос оцифровывать и сейчас уже каждая бабка умеет.) Берешь камеру, щелкаешь фотки: дом свой, квартирку, жену любимую, собачку, соседа, Останкинскую башню опять же — да все, что в голову стукнет. Голоса, звуки записываешь. Вгоняешь все это дельце через интеллектуальный интерфейс в компьютер — и понеслось!

Игра начинается, например, с такого диалога:

Компьютер (вкрадчиво): Здравствуй, дружок! Как настроение?

Ты (вежливо): Спасибо! Прекрасно!

Компьютер (озабоченно): Ты уверен?

Ты (волнуясь): А что?

Компьютер (равнодушно): Да нет, это я так. (Начинает насвистывать что-то модное.)

Ты входишь в свой виртуальный мирок. Звонишь в дверь привычной квартиры. Открывает жена и испуганно отшатывается:

— Простите, то есть sorry, а вы к кому?

— Что значит к кому?! — Ты проходишь в прихожую. На вешалке, вместо твоей любимой куртки висит мужское пальто (54 размер, 5 рост). Под вешалкой стоят ботинки 47 размера, а из ванной слышен плеск воды, и сочный бас напевает красивую горскую песню...

Ты лезешь в карман (то бишь в "инвентори") и находишь там только две вещи: паспорт на имя некоего гражданина Зимбабве и пробитый талончик на городской транспорт. Метнувшись к зеркалу, ты видишь, что оттуда на тебя смотрит пожилой негр в национальной одежде, к тому же дней пять не брившийся. Плеск воды в ванной прекращается...

И вот ты уже на улице, на остановке троллейбуса (дай Бог, если ты не сфотографировал его в час пик!).

Компьютер (вкрадчиво): Ну что, дружок, как настроение?

И т.д...

Вот так мыслим мы, р-р-разработчики.









КОЛЬЦО ВРЕМЕНИ

Вехи разных этапов творчества Гребенщикова: петербургская квартира, подъезд с рисунками на стенах, чердак со старыми вещами, православный храм, древние святилища Британии, Египет и Тибет свернуты в Пространстве и Времени и помещены в виртуальный компьютерный Мир. Вашим гидом в этом Мире будет сам Б.Г., а предметы Мира хранят песни, видеоклипы, запись фестиваля Тбилиси-80, и другие раритетные видеоматериалы.

Собрав все песни, вы можете попасть в недоступные доселе области "Кольца времени", где вас ждут малоизвестные записи Б.Г.

Также вы найдете дискографию и тексты песен "Аквариума" и Б.Г., фотоальбом с коментариями друзей и соратников, посетите выставку картин Бориса Гребенщикова.




ÅКВАРИУМ



Компания "БУКА", Москва, Каширское шоссе, д. 1, кор.2, т.111-5156, http://www.buka.com, e-mail: buka@dol.ru



Хорошая игра в плохую жизнь

Наталия Дубровская

Monty Python's The Meaning of Life

Ребятки из Monty Python никогда не мелочились. Объектом их брезгливого внимания неизменно становились вещи эпохальные — похождения короля Артура, жизнь Иисуса Христа или жизнь вообще — как в фильме (а теперь и игрушке) Monty Python's The Meaning of Life. И в чем же состоит этот самый "Смысл жизни по Монти Пайтон"?

В том же, в чем и всегда, — в полном его отсутствии. Все в этой жизни стоит так дешево и обходится так дорого, что сделка сразу же теряет смысл. Тот самый смысл жизни, который мы будем искать, бороздя целых два компакта бреда и издевательств и убеждаясь, что если наличие какого бы то ни было смысла в жизни можно отрицать так легко, изящно и весело, — значит, он все-таки есть. Скорее всего.



"Смысл жизни" — второй фильм Монти Питонов, превращенный в игру. Забавно, что именно это произведение стало надгробным камнем для симпатичной компании 7th Level. Фирма (во всяком случае как фирма игроделательная) приказала долго жить, и продает готовую игрушку загадочной Panasonic. Все завертелось строго "по Монти Пайтон": "Congratulations! You all are dead!" — значит, сыграли как следует. Так сказано в самой игре, и сказано не зря. Умереть там совсем не просто: надо прожить долгую, тяжелую и противную жизнь, и каждый шаг к смерти отвоевывать потом и кровью. Причем и это, как выясняется, того не стоит: на ТОМ свете, куда мы будем так рваться и куда нас так упорно не будут пускать, еще хуже. Там и бороться-то особо не за что. Два раза еще никто не умирал! Разве что за спасение души...





1.Это — наши маленькие братики и сестрички. Мы тоже где-то здесь.

Так жить МОЖНО! Но не нужно

Наша жизнь по Монти Пайтон начинается, само собой, с главного меню. Дабы мы с вами не питали иллюзий, оно предельно красноречиво: для отправки на очередной уровень нам следует потянуть за классическую ручку на цепочке, и пузатый и туповатый Человек от Монти Пайтон с воплями унесется в воронку Жизни.

Правда, мы (в отличие от реальных условий) можем сами выбирать, какой этап нам осилить первым: сначала отдать печень на трансплантацию, а потом вырасти, или сначала сходить на войну, а потом родиться. Только умереть заранее у нас не получится. Этот процесс потребует переосмысления всего накопленного на предыдущих этапах (пардон, уровнях) опыта — последний выражается в ингредиентах, смешав которые правильным образом, мы наконец-то добьемся права с чистой совестью отойти в мир иной.

Итак, Жизнь — утомительная жвачка, скрашенная нехитрыми пазлами. Никто нас сюда не звал, но никто не даст нам отсюда уйти, пока мы не выполним все, предначертанное нам Сценарием и общими знаниями "как надо". Осталось понять, чего же от нас хотят и, облегченно вздохнув, оказаться еще на шаг ближе к могиле. Одно утешение — поскольку мы в это играем, старательно, долго и интересно, всерьез так жить становится все труднее.

На каждом жизненном этапе нам придется заниматься исключительно чепухой и делать вид, что все в порядке. Конечно, питоновская чепуха на двух сидюках — сплошное удовольствие, но, признаться, играть в ТАКУЮ жизнь мне иногда становилось страшновато. Неуютно. Слишком унаваемо — несмотря на все обилие летающих предметов, нелепых ситуаций, мелодичных песен и абстрактных культурных объектов, используемых самым неожиданным образом. Обыденность всегда узнается в гротеске быстро и легко — поскольку ничего более близкого к гротеску все равно не найти.

Мама, это я!

Итак, наша ситуация предельно унизительна (ну, если вы вспомните, каково пришлось бедному Артуру в прошлой игрушке, вам будет легко представить, что творится в этой, апеллирующей исключительно к личному, а не историческому, опыту).

Великое таинство Рождения (если вам так спокойнее, начните с него) будет сопровождаться не только медицинскими издевательствами, но и самыми непристойными католическо-протестантскими разборками, и решаться проблема будет на уровне презерватива.

В принципе, мы-по-Монти-Пайтон появляемся на свет божий благодаря исключительно Папе римскому, запретившему контрацепцию раз и навсегда. Потерявший работу папа (наш) твердо решил сдать вас (со всеми остальными маленькими жертвами мракобесия — их наберется десятка три-четыре) на опыты, так что наше явление вряд ли можно считать долгожданным. Впрочем, одно большое дело мы уже сделали: проиллюстрировали твердость родительских принципов, хотя и дорогой ценой.

Не нравится? Не хотите петь с остальными ангелочками красивую песню о том, как господь звереет, если семя не дает всхода?

Тогда пойдем отсюда — подарим купленный за пенни презерватив, наш пропуск из детства, независимой и современной протестантской парочке с соседней улицы. Правда, он им не нужен (ну, если только на уровне декларации) — они ничего такого не делают, от чего мо-





гут получаться дети. Но ведь католики его просто не возьмут, хотя им-то он явно необходим!

А нам-то что до всех этих тонкостей?! Я же говорю, нас сюда не звали — хотя и мы вроде не просились! Просто так вышло. Нам бы на следующий уровень перейти, а там гори все огнем! Тем более что нас обязательно наградят — подарят кувшинчик сливок или луковку за успешное завершение жизненного этапа!

Этапы большого пути: что нам придется делать

Понять, понять наконец, как сдвинуть все с мертвой точки, заставить шестеренки вертеться, и сделать это (как бы отвратительно, нелепо и опасно ни оказалось наше "как" на этот раз), не брыкаясь попусту, иначе в Жизни не прорваться!

Особенно трудно придется, когда мы достигнем "средних лет" — это, как известно, время повального кризиса и подведения итогов. А главное, все уже понятно и делать нам на самом деле абсолютно нечего — во всяком случае здесь, в уютном ресторанчике, с постылой женой напротив, отмечая энную годовщину совместной жизни.

Ситуация вполне катастрофичная, но поскольку "Смысл жизни" — все-таки игра, а не жизнь, мы будем мучиться в форме куда более компактной и веселой, чем в реальности.

Итак: вы в ресторане, у вас юбилей, и вам абсолютно не о чем разговаривать. Задача: продержаться, пока не принесут заказ. Это нелегко, поскольку наш герой, пожалуй, еще дебильнее своей жены, а беседу придется вести именно ему.

Не бойтесь! Прорвемся! Во-первых, бормотать можно сколько угодно (а куда торопиться?), во-вторых, всегда найдется тема, интересная для обоих. Например, какие у нее родственники уроды. Нужен только повод на нее свернуть. Это непременно внесет в беседу здоровое оживление, а там и заказ подоспеет, и можно смело начать чавкать, уткнув глаза в тарелку.

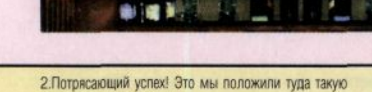
Получилось? По-здра-вля-ем! Смерть совсем рядом!

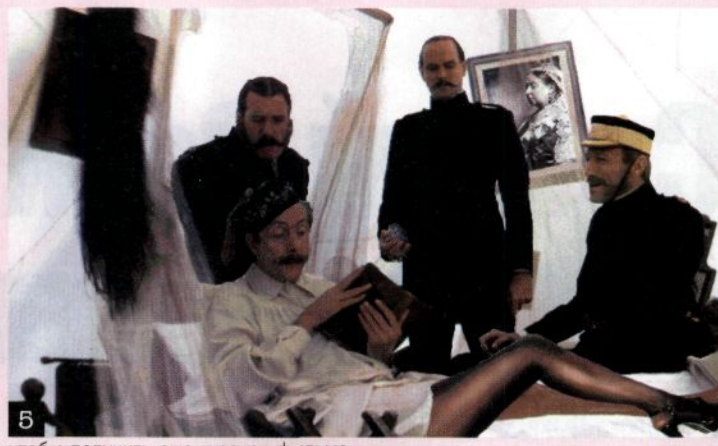
Что? Я сказала, что это — самое трудное? Чушь! Вот накормить блюющего толстячка, услаждающего "осень жизни" вкусной и здоровой пищей так, чтобы он лопнул, забрызгав все вокруг, — это задача! Тут надо очень тонко чувствовать баланс. Целая пазла — снимать тарелочки разного веса, громоздящиеся на руке метрдотеля так, чтобы ничего не перевернулось! Зато какая радость, когда последний, тонкий, как пленочка на воде, кусочек мяса попадет отбивающемуся клиенту в пасть, и... Что, не хочется? А кто вас спрашивает?! Умереть-то небось все хотят? Вот и балансируйте! Вам еще органы из брюха доставать, фигурно вырезая их на время! Этот-то хоть сам лопнул!

А кто сказал, что будет легко?

И все-таки Meaning of Life — не совсем игра. Скорее, это... Даже не знаю, как сформулировать... Игра в игру, что ли. Этим она даже немножко напоминает достопамятную Eve.

Вроде все есть — пазлы, локейшены, уровни, интерфейс в виде классической шаловливой ручки, "обзор на 360 градусов" (правда, местами). Но... как-то это все не всерьез. Пазлы — просто чтобы немножко отдохнуть от информационной перегрузки, достижения —





чтобы получить еще кусочек фильма или мультик (или, на худой конец, услышать особенно забористый комментарий), 360 градусов — чтобы удивиться, сколько же потрясающей ерунды они сюда понапихали... Жизнь — просто для того, чтобы умереть.

У вас есть еще один шанс убедиться, что эта жизнь — не слишком приспособленное для жизни место...

Впрочем, с эстетической точки зрения произведение, разумеется, почти совершенно (как все, к чему приложили руку Monty Python): посылать все к черту так, чтобы это было красиво и интересно, можно только на основе глубокого знания и тонкого вкуса. И это говорит о том, что, видимо, это "все" имеет все-таки некую объективную ценность. Смысл. Тот самый, который нас вроде бы отговаривают искать, причем так шумно и убедительно.

Чуть больше жизни

Короче говоря, у вас есть еще один шанс убедиться, что эта жизнь — не слишком приспособленное для жизни место, и смысл ее (если он все-таки есть) — отнюдь не в методах выживания, то есть не в том, увы, что составляет ее повседневную суть и основу. Искать его надо как-то иначе, и смерть — не единственный критерий оценки, пока мы живы (видели бы вы эту Смерть! Видели бы вы, как именно мы будем умирать! Но — сдержусь. Это будет откровенной подсказкой, так что подожду до солюшена).

А пока остается жить, как прежде, — и играть. По Монти Пайтон.





Monty Python's The Meaning of Life

Разработчик	7th Level
Издатель	Panasonic

Резюме

Снова Monty Python: попробуйте умереть, чтобы жилось веселее.

Системные требования

ОС:	Windows 95 или Windows NT 4.0
Процессор:	Pentium 100+
Память:	16 Мбайт
CD-ROM:	4x
Видеосистема:	256 цветов, 800x600

Рейтинги

Графика	90%
Звук	90%
Сюжет	99%

Интересность

99%

2.Потрясающий успех! Это мы положили туда такую замечательную печенку!

3. А это уже в загробной жизни. Состязание "кто кого перепьет". Пока побеждает дружба.

4. Раз — и нет ноги! Война!

5. Ничего страшного! Доктор пришел и все поправил!

6. ЧЕЛОВЕК. Только не по Леонардо Да Винчи, а по Монти Пайтон.

Старый Зорк в руках инквизиции

Ольга Цыкалова

...Да, были игры, каких теперь уж нет! И логичные, и длинные, и смешные, и увлекательные, и сложные! И вообще нет ничего такого, чего бы в этих играх не было — кроме графики и звука, разумеется, потому что в те далекие легендарные времена никто и мечтать не мог о таком разврате и издевательстве над жанром, как диснеевские мультики или интерактивное кино. Чистые и цельные творения — ничего, кроме белых буковок на черном фоне, — совсем непохожие на Zork 8: The Grand Inquisitor, новую игру фирмы Activision.

Zork 8: The Grand Inquisitor

Те времена ушли безвозвратно, и, казалось, что титаны мысли, месяцами отстукивавшие на клавиатурах текстовые команды, исчезли вместе с ними. Нет! Пару лет назад фирма Activision выпустила симпатичную игрушку по мотивам знаменитого текстового сериала о "Великой подземной империи" и в ней легкомысленно исказила пару-тройку фактов зоркской истории, известных любому фанату сериала. Думаете, никто этого не заметил? Как из-под земли восстали тысячи зоркоманов, до той поры тихо перестукивавшихся в своих темных закоулках, и потребовали от фирмы ответа.

Activision посмотрела-посмотрела на толпы потенциальных и никем за последние десять лет не окученных клиентов и стала лелеять дерзкую мечту: обратить всех этих твердокаменных фанатов текстовых адвенчур в свою графическую веру.

Так появился Zork 8: The Grand Inquisitor, игра ностальгическая и верная духу и букве Зорка, по заверениям разработчиков, до последнего штриха, если этот самый штрих вообще допустим в классическом текстовом квесте.

Консервирование волшебников — новое в борьбе с религиозными предрассудками

Действительно, от нового "Зорка" веет удивительной для современной игры старообразностью.

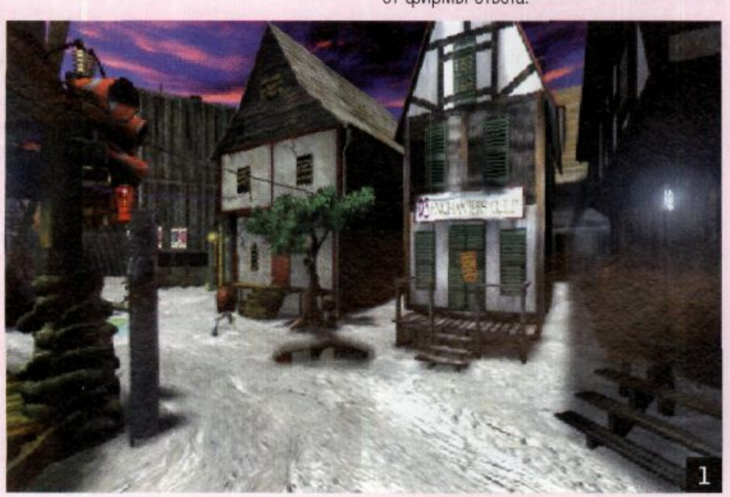
Начнем с сюжета, который сделал бы честь какой-нибудь антиутопии двадцатилетней давности. Власть в подземной империи захватил жестокий диктатор, запретивший своим подданным пользоваться магическими заклинаниями. Полиция хватает недовольных и без суда... закатывает их в консервные банки. Народ живет в тоске и страхе, с утра до вечера слушая по радио пропагандистские речи своего хозяина. Борцы сопротивления устраивают нелепые выходки и с песнями отправляются в те же самые консервные банки, что и их более спокойные сограждане. Естественно, присутствует и некоторая психологическая основа. Страшный диктатор в молодости, оказывается, обучался магии, но не преуспел в этом искусстве и теперь мстит всему зоркскому народу (и своим соученикам в особенности) за то, что он плохо учился в школе. Прямо Сталин какой-то, выгнанный из семинарии.

Графическое исполнение тоже не режет глаз новизной и свежестью. Скорее, оно сделало бы честь фирме Activision те же два года назад. Мультики в клеточку, видео в полосочку, довольно вялые 3D-интерьеры с кое-где встречающимся обзором на 360 градусов. В общем, ничто не должно смущать только что выползшего на свет божий из тихой норки фаната текстового квеста. Даже его любимый компьютер с белыми буковками на черном фоне в "Зорке" присутствует! И не просто присутствует, а играет наиглавнейшую роль. В "Зорке-8" можно погибнуть почти на каждом шагу, и сопровождать нашего героя в мир иной будет не мультик или видеовставка, а коротенький текстик на "ретро"-экранчике.

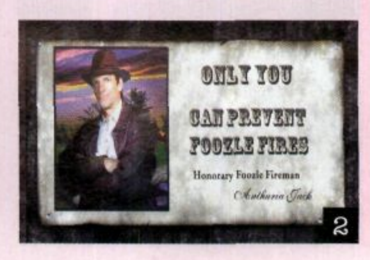
Логика абсурда

Ну а теперь, наконец, об игре, отличной, просто великолепной игре Zork 8: The Grand Inquisitor. Потому что "Зорк" — именно та редкая игра, в которой сюжет и графика просто ничто по сравнению с удовольствием от решения ее многочисленных задач.

Задачи в квестах (я не имею в виду математические и механические головоломки), вообще, бывают трех видов: на



1. Скучно жилось местному народцу, пока не появились "мы", Adventurer, великий и непобедимый.



2. Джек. Старые герои теперь годятся только на сало (ох, и наделает же он нам гадостей за такие слова!).



3. Хочешь — пазлу решай, а не хочешь — можешь сразу в бездонную яму головой. А что, там уютно. Прямо в полете женишься, заведешь детишек да так и помрешь, от старости, не достигнув дна!



использование логики (большая часть обоих Broken Sword'ов), на употребление во всех мыслимых видах абсурда (Monty Python) и на применение логики абсурда. Это самый редкий и, на мой взгляд, самый ценный вид квестовых задач, потому что он требует не просто шевеления мозговыми извилинами, но как бы полного переселения в шкуру некоего малознакомого нам существа, у которого могут быть самые дикие и невероятные представления об окружающем нас мире.

В "Зорке" такой неподдающейся нашей "земной" логике составляющей стала магия. Простенькие, на первый взгляд, заклинания вроде открывания дверей, стирания пурпурного цвета или ускорения роста растений заставляют бедного борца за свободу немало поломать голову, пока жизнь волшебника в подземной империи не покажется ему такой же простой и естественной, как, скажем, жизнь редактора отдела квестов в нашем журнале.

Зато какое гигантское моральное удовлетворение вы получите, пройдя, наконец, бесконечный коридор или закрыв все шлюзы на реке! Я уж не говорю о том, чтобы попасть в ад и вернуться оттуда живым. На этом месте полагается, по совести говоря, привести пару-тройку примеров, порадовавших меня задачек, но так не хочется портить вам будущее удовольствие от знакомства с этой игрой! Если же вы получаете это удовольствие уже так долго, что оно успело превратиться в настоящее мучение, загляните в советы, я постаралась отразить там только самые, на мой взгляд, сложные заморочки.

Еще одна радость — в "Зорке" нет математических головоломок, совсем нет. В сущности, это уже подсказка, потому что задачи, претендующие по виду на серьезный научный подход, в игре встречаются. Не верьте им! Если не помогает магия — значит, найдется грязный трюк или, на худой конец, сильные руки, чтобы решить вашу проблему.

И при всем том задачи в игре на удивление старообразны. Все они решаются только одним путем. Лопата не заменит меч, даже если вам всего-навсего необходим длинный предмет, к которому можно привязать веревку. Предметы редко используются больше одного раза. Дополнительные, просто для прикола, действия с ними неосуществимы (если это, конечно, не новая возможность угробить нашего героя). Не относящиеся к делу предметы ни взять, ни рассмотреть





нельзя, что особенно обидно, когда кажется, что именно этой штуки вам не хватает для полного счастья. Скорее всего, вы ошибаетесь, но создатели игры могли бы и разрешить нам поиграться с этой призрачной возможностью.



Смешно, хотя и обидно

Я совсем забыла еще об одной составляющей уважающего себя древнего квеста — о юморе. В новом "Зорке" трепа не так много. Основные хохмы содержатся в задачах, но я никогда не думала, что можно так много, долго и вычурно издеваться над игроком и его конкретными действиями. От ехидного замечания неприступного стража (в ответ на ваши попытки его запугать или подкупить при помощи инвентаря): "Что, опять роешься в своем старом хламе? Что-то наверняка сработает, только знать бы, что?" до невинной надписи на письме: "Можете взять это с собой" (и вы тут же понимаете, что "взять с собой" ничего не удастся). Короче, измываются на каждом шагу, но и помогают тоже немало. Читайте все, что вам попадется, — вывески, объявления, книги: помимо насмешек в них масса полезных сведений.

"Зорк" — именно та редкая игра, в которой сюжет и графика просто ничто по сравнению с удовольствием от решения ее многочисленных задач.

Ода геймплею

Такая вот странная, непривычная даже для нашего времени игра. Никаких нововведений, никаких передовых технологий. Чистый геймплей. Все для блага честного геймерского труда, а труд этот, оказывается, почти и не изменился с древних текстовых времен. Что толку, что клавиатуру заменила мышка, а в подземелье стало светло! Как и наши далекие предки, мы спускаемся в колодец, вешаем на крюк волшебную керосиновую лампу и начинаем пахать, пахать и пахать. Чтобы в конце трудового дня оглянуться на проделанный путь — и неожиданно скорчиться от очередного приступа удушающего хохота или просто с чувством выполненного долга увидеть, что коридор-то, на самом деле, не такой уж и бесконечный...



Zork 8: The Grand Inquisitor

Разработчик	**Activision**
Издатель	**Activision**

Резюме

Поклонники древних адвенчур и Великой Подземной Империи! Доставайте запыленный фонарь: Zork возвращается, и на этот раз по-настоящему!

Системные требования

ОС:	**Windows 95**
Процессор:	**Pentium 90**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**4x**
Видеосистема:	**SVGA**

Дополнительная информация

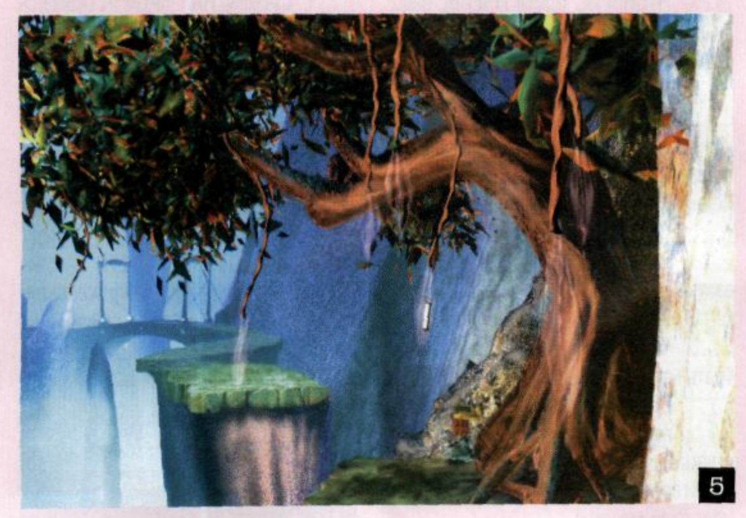
- 50 Мбайт на HDD

Рейтинги

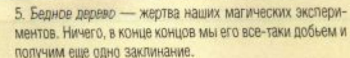
Графика	**80%**
Звук	**85%**
Сюжет	**75%**

Интересность

90%



4. Только эта очкастая рожа и знает, как укоротить бесконечный коридор, но все равно не скажет. Самому думать придется.



5. *Бедное дерево* — жертва наших магических экспериментов. Ничего, в конце концов мы его все-таки добьем и получим еще одно заклинание.

6. Душка Харон — один визит в Ад обойдется вам в 4 монеты, никаких денег не хватит на путевые расходы.

7. Тотемизатор в действии. С одной стороны засовываем недовольного индивидуума, с другой — получаем симпатичную консервную баночку.

Маленькие хитрости большого мира

21 совет играющим в Zork 8: The Grand Inquisitor

Ольга Цыкалова

Полный солюшен — слишком оскорбительная вещь для истинных поклонников "Зорка". Да и для всех остальных квестоманов тоже: ломать себе удовольствие от прохождения этой безумно интересной игры — кто же на такое пойдет?! Поэтому вот вам, любезные, подсказки. Легкие и непринужденные. Как сама игра.

1 В САМОМ НАЧАЛЕ ИГРЫ вы, обойдя весь город, просто не знаете, что делать. Включите радио на полную громкость, и, когда оно заорет, стащите у торговки то, что плохо лежит, — она не услышит звонка сигнализации.

2 КАК БОРОТЬСЯ С БЕСКОНЕЧНОСТЬЮ? — Подействуйте заклинанием, уничтожающим фиолетовый цвет, на вывеску над коридором.

3 ШКАФЧИКИ В КОРИДОРЕ открываются нажатием кнопок на автомате с шоколадками (если вы предварительно опустили в него монетку, разумеется).

4 НЕ ОТКРЫВАЮЩИЙСЯ ШКАФЧИК надо... взорвать. Рецепт приготовления бомбы из шоколадки и газировки вы найдете на доске объявлений

5 ДОСТАТЬ НУЖНУЮ ВАМ ШОКОЛАДКУ можно только при помощи пылесоса. Возможно, потребуется несколько попыток.

6 ЧТОБЫ ВОЙТИ В ДОМ DANGEON MASTER'a, надо предложить охранной системе... выпить и закурить. Выпивки у нас недостаточно. Ее количество надо утроить при помощи соответствующего заклинания.

7 ОКНО В ДОМЕ DANGEON MASTER'a используется только для того, чтобы достать обрывок с заклинанием. Для этого надо магическими методами заставить гриб подрасти, дать зубастому цветочку успокоительную пилюлю из шкафчика и срезать его со стебля мечом. Теперь, используя гриб как батут, цветочек, не просыпаясь, допрыгнет до нужной нам вещички.

8 РЕЦЕПТ ПРИГОТОВЛЕНИЯ КАКАО из всякой дряни вы найдете на автоответчике телефона. На всякий случай: это мед, блок от конструктора, мох, тянучка, чашка и банка с мухами.

9 ЧТОБЫ ИСЧЕЗЛИ ПЧЕЛЫ, надо заткнуть улей деталью конструктора.

10 ПОЛУЧИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ ВОЗЛЕ БЕЛОГО ДОМА можно, только положив его (заклинание) в конверт и оставив в почтовом ящике. Не забудьте поднять флажок на почтовом ящике.

11 ВЕРЕВКУ ДЛЯ ПОДЪЕМА ПО ВЕНТИЛЯЦИОННОЙ ШАХТЕ надо взять из колодца.

12 В ТОТЕМИЗАТОРЕ можно отключить систему закатки банок и выбрать направление движения.

13 ВО ФРОБОЗСКОМ ТЕЛЕГРАФЕ надо выдрать средний молоток и отдать его кукле, якобы забивающей досками временной туннель, когда она сломает свой молоток.

14 КАРТОЧНАЯ ЗАДАЧА решается очень просто. Надо сделать из четверки пятерку при помощи дартса.

15 ЧТОБЫ ПОПАСТЬ В АД, надо принять вид Харона (и обязательно взять его рабочую карточку). НА ОБРАТНОМ ПУТИ стоит прикинуться двухголовым слоном.



16 ИЗ ПАСТИ ДРАКОНА нельзя забирать принадлежащие ему вещи. Кокос надо положить в лодку, выбраться наружу с веревкой и соединить ею лодку с резиновым человечком в другой ноздре. Вернувшись в пасть, вырвите гнилой (или золотой) драконий зуб и проколите им резинового человечка.

17 В ПОДПОЛЕ БЕЛОГО ДОМА камни оказываются едой, а яйца — камнями, надо только их хорошенько сварить.

18 ШАХМАТНАЯ ЗАДАЧА решается при помощи грубой силы!

19 ВЕНТИЛЯЦИОННАЯ РЕШЕТКА В КАМЕРЕ снимается ножиком. То, что на последний реагирует только один винт, — досадный глюк игры.

20 НА ПУЛЬТЕ УПРАВЛЕНИЯ В ТЮРЬМЕ надо набрать 31AB.

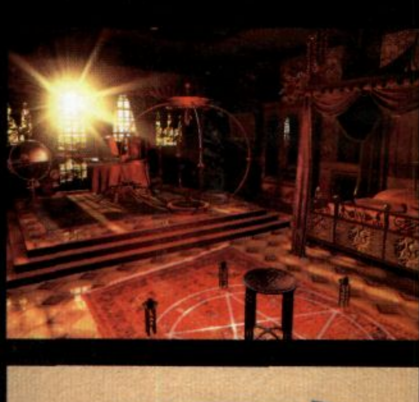
21 ПОСЛЕ ТОГО КАК ВЫ ПОДЕЙСТВУЕТЕ ДАННЫМ ФЕЕЙ ЗАКЛИНАНИЕМ на волшебную книгу, все заклинания в ней изменят свое действие на противоположное.



1. Зубовыдирательная операция изнутри пасти пациента — только для настоящих Драконов!

2. Скромное барахлишко искателя приключений.

3. Так вот ты какой, Белый Дом!





ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ











ЛЕЧЕБНЫЕ МИНИ-ИГРЫ

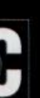


- Windows® 95
- Коврик для мыши
- 100% компутер совместимое устройство (как минимум с PENTIUM® 75MHz и с монитором)
- 16 MB RAM
- 4х-скоростная подставка под кофе
- SVGA (640x480 HiColor или 256 цветов)
- Windows® совместимая звуковая карта
- Хотя бы небольшое количество головного мозга





ИЗВРАЩЁННОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА ДВУХ CD!





...когда над миром сгущаются силы Зла, когда Темное Братство лелеет свои зловещие планы, когда канализационные монстры прячутся за каждым углом, а мухи устраивают злодейские налеты на твою яичницу, когда факсы рыгают на пролетающих мимо жареных куриц, а вуайеризм проникает во все подзорные трубы и всего несколько дьявольских заклинаний могут погубить весь мир...

... только секретный агент Гэри способен вступить в смертельную схватку с Сатаной, несмотря на то, что он в отпуске...





Телефоны для дистрибьюторов: (095) 156-67-84, 156-67-89

Утконос бросает родину

Наталия Дубровская

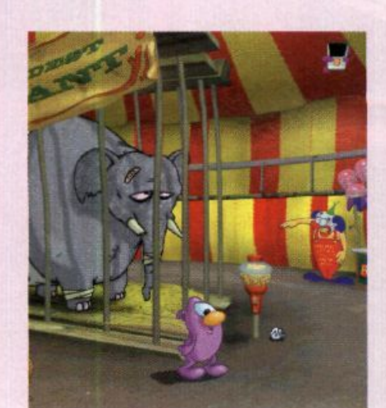
U.F.O.s

Хвалить хорошую игру легко и приятно. Хвалить игру, которая очень нравится лично тебе, — еще легче и приятнее. Собираешь объективные достоинства в кучку и честно выражаешь субъективное восхищение. Поминаешь пару объективных недостатков и честно расстраиваешься. Лепота! Отдых души!
А что делать, если игрушка тебе нравится, очень нравится, а "объективных достоинств" в общепринятом нами, критиками, значении слова, у нее — раз, два и обчелся? Проще говоря — совсем нет. Нет ничего, знаменующего "новый подход" или даже маломальский "шаг вперед", ничего, что могло бы порадовать глаз истинного эстета, ничего, что можно было бы обозначить словами "неожиданно" или хотя бы "оригинально". Если даже любимый всеми полукомплимент-полунаезд "добротно" к ней абсолютно неприменим... Как к отличной игрушке U.F.O.s, разработанной канадской фирмой Artech Studios и опубликованной знаменитой Hoffman & Associates, до этих пор исправно пробавлявшейся edutainment'ом.

Именно так! В "НЛО-с" (простите за фамильярность) не встретишь ни слова, ранее не слышанного (благо их там и нет совсем), ни пикселя, не виденного прежде. Ни одного поворота сюжета, потрясающего оригинальностью, или загадки, удивляющей логичностью. Более того, при достаточной усидчивости ее легко можно пройти за день. За один. Всю игру. Причем не особо напрягаясь.

Такая вот правда, которую говорить тяжело и противно! Но — объективность обязывает!

Так же точно, как здоровый "субъективный объективизм", и этот самый один-единственный счастливый день, проведенный в обществе некультяпистого одноглазого пришельца, обязывает воскликнуть: "До чего же классная игрушка! На все 90!".





1. Утконос находит друга.

Вынужденная посадка в свинском обществе

Ну, и где ты, гром с небес?! Где молния, поражающая мою обозревательскую голову за такое святотатство (см. список отсутствующих достоинств чуть выше)? Нет молнии! И не будет! Видно, небеса со мной согласны.

Именно с них, долготерпеливых субъективно-объективных небес, и брякнулся вместе со своей космической посудиной наш маленький, хорошенький, фиолетовый, с одним глазом по центру, на облезлую ферму где-то в... Совершенно непонятно, где — на некую вполне абстрактную грязную ферму, увиденную глазами истинного горожанина, для которого и свинья — чудовище, и курица — жар-птица. Что более чем соответствует взгляду одинокого глаза нашего героя, само собой. Впрочем, судя по тому, что возле ближайшей речки обретается наш герой номер два — утконос-фанатик, — ферма эта затеряна где-то на просторах Австралии. Но это так, домыслы.

Итак, "блюдце" разбито, деталей для починки нет — их придется искать на этой малопривлекательной планете, где нам с вами так хорошо, а малышу Гнэпу — так плохо. Планета делится на собственно Ферму, Пивнушку, Город, Цирк и Подпол. Везде нашего фиолетового будут обижать и нигде не станут слушать, хотя говорить он умеет и тщетно пытается объясниться с каждым, мучительно раздувая свой голый фиолетовый затылок и издавая смутные воюще-мычащие звуки.

Единственный, на кого эти речи произведут неизгладимое впечатление, — тот самый утконос, которому одной затылочной тирады хватит, чтобы пойти за Гнэпом в куда и в никуда и делать все, что эта инопланетная душа прикажет: например кидаться под поварской нож и курить вонючие сигары. И все с тем же стеклянным взором, характерным для тех, для кого Познание закончилось и началось Служение, причем весьма исправное. Остальные норовят поколотить его несчастного идола всем, что найдется под рукой, так что работа вас ждет большая и ответственная, и принцип здесь один: на войне как на войне!

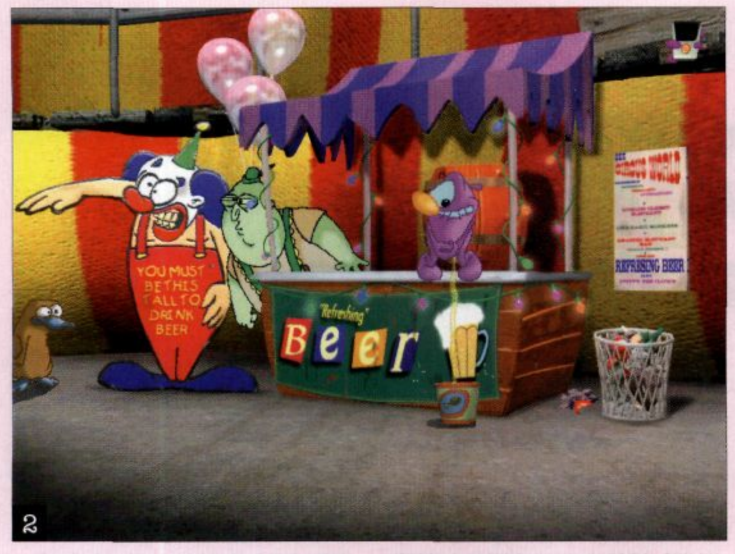
"Папа, папа, ты что, умер?!"

"Мрачный, извращенный юмор" — так сами авторы и издатели обозначили свои милые шуточки в пресс-релизе игрушки. Добавив, конечно, что "такого прежде не было".

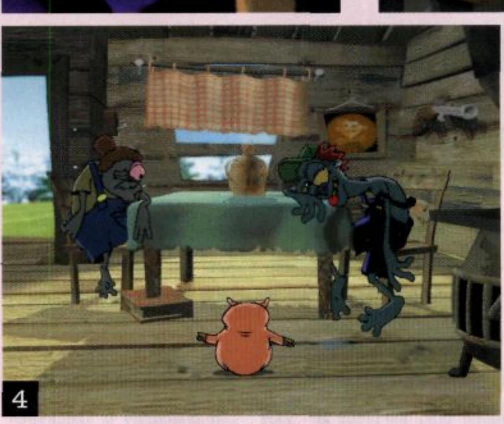
Чушь! Было! И не просто было: этот суперздоровый подход — взять что-нибудь заведомо сладкое и противное и сделать веселым и циничным — уже начал выходить из моды. Самым большим достижением на этом поприще остается незабвенный Toonstruck. Который, отметим, можно было хвалить, не косясь на небо.

Но, клянусь, все утонченные шутки про зайцев в той эффектной, мощной и к тому же сразу превратившейся в классику игре не приносили мне такой радости и здорового веселья, как невинные закидоны U.F.O.s! Когда я дошла своим умом до того, как ублажить потрясающую корову-мазохистку из Toonstruck, я хохотала и радовалась с куда меньшим энтузиазмом, нежели в тот прекрасный миг, когда все-таки заставила верного утконоса разорвать на куски первого встречного водителя ради гаечного ключа! А жалкий лепет оставшегося в машине ребенка ("Папа, папа, ты не умер? Папа, мы поедем к маме в больницу?") сделал мое счастье абсолютным!

Очень уж легко, просто, с удовольствием сделана игрушка! Никто не пытался потрясти мир или срубить трейлер капусты — люди делали то, что хотели, так, как хотели, и тратили ровно столько сил, сколько было не жалко. Чистое развлечение — за тем исключением, что на этот раз оно смогло стать для других людей таким же необязательным, легким и приятным, как и для самих создателей. Во всяком случае у нас







— судя по полученным нами письмам, игрушка нравится многим, причем нравится до агрессивности.

Запад молчит — он тупой и мрачный, и низкобюджетные игрушки, особенно сделанные без претензии, проходят там незамеченными по определению. Я так и не нашла ни одной статьи об U.F.O.s — ни в онлайновой, ни в гутенберговской прессе, — только на сайте самой компании-издателя присутствует скромное упоминание об этой отличной безделушке.

Впрочем, нам Запад не указ! Наши зубастые пираты в очередной раз продемонстрировали отличное знание игровых морей, которые они столь успешно бороздят не первый год, подсуетились, и игра стала настоящим хитом.

Впрочем, есть некоторая разница: отдавать за пару дней счастливого играния 40 зеленых долларов или 40 цветастых тысяч. Так что и у Запада имеется свой резон: они уважают закон, потому и живут так скучно. А мы можем позволить себе роскошь оценить хорошую игру, даже если она ну очень короткая и не пускает наш компьютер в галоп на крутых графических поворотах.

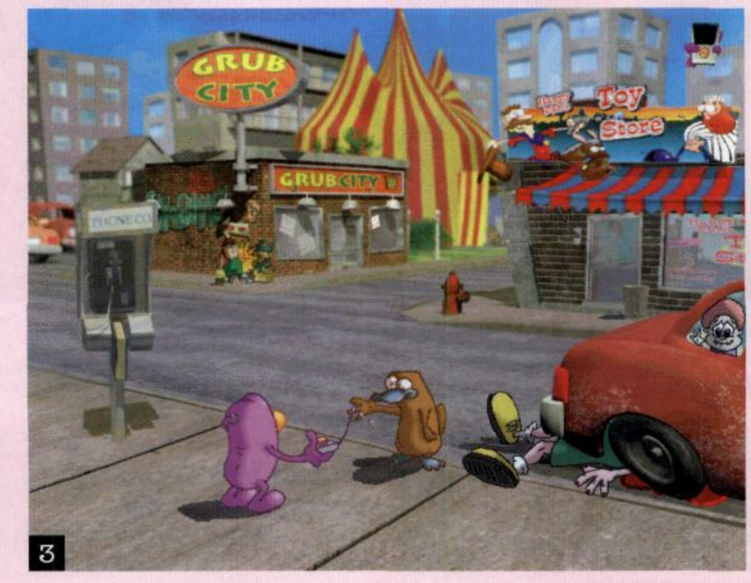
Двухмерные в объемном: курицы-куряги

Да, о графических поворотах.

Их в U.F.O.s нет. Очень симпатичная двухмерная анимация на вполне уютном трехмерном фоне — вот и все. Не приходят на память ни слово "цвет", ни слово "ряд" с каким бы то ни было прилагательным. Незатейливо и узнаваемо до упора — сама бы так нарисовала, только не умею. Вполне гротескные герои и пара-тройка забавных аркадных вставок. Даже и сказать нечего, кроме того, что все нарисовано смешно и "классно" и "характеры" второстепенных персонажей прослежены отменно: за те 30-60 секунд активного экранного действия, которые достаются на их долю, они никак не успевают нарушить "логику поведения". Зато посмеяться дают вволю! Даже бедные свинки, до смерти перепуганные падением НЛО, сумеют блеснуть, разлетаясь по одной на мелкие кровавые кусочки, если наш Гнэп попытается их "потрогать". А бабка со скалкой? А пьянь в забегаловке? Эх, да что там говорить! Остается только вспоминать со вздохами, жалея, что удалось так быстро отправить Гнэпа домой (на этот раз со вторым пилотом — утконос на том же стеклянном глазу опять последовал за своим лиловым божеством — теперь в открытый космос).

Для меня лично символом всей игры — ее духа, графики, геймплея и прочих отдельно взятых составляющих — стали болтающиеся на ферме восхитительные курицы с сигаретами в зубах... простите, клювах.

Они всякий раз нагло стоят чуть ли не в центре экрана. Они потрясают. С ними можно вступить в непосредственный контакт с последствиями разной тяжести. С ними можно поговорить.



Они не играют в сюжете никакой роли. Вообще. Так вот захотелось тому, кто это рисовал и придумывал, — по принципу "А чтоб було!". И никто не потрудился объяснить их присутствие на вполне реалистичной (ну, почти реалистичной) игрушечной ферме.

И ведь сработало! Вместо того чтобы раздражаться, что тебя дурят без всякой цели, — жалеешь, что дурят так мало. Подумаешь, пара куриц, десяток белок да рыба, которую Гнэп раз за разом эффектно вытаскивает из речки зубами тоже безо всякого смысла!

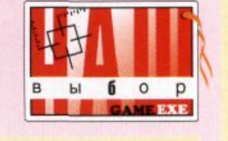
Зато весело! По-настоящему.

Последний аккорд

Так о чем это я?

Ах, да! Об игрушке без достоинств.

Сыграйте, обязательно! Главное — не достоинства, главное — взаимопонимание! А уж это я вам в общении с U.F.O.s гарантирую!



U.F.O.s

Разработчик	***Artech Studios***
Издатель	**Hoffman & Associates**

Резюме

Очень короткая, очень заурядная, очень незаметная игрушка, от которой нельзя оторваться и которую нельзя не полюбить!

Системные требования

ОС:	**Windows 95**
Процессор:	**Pentium 100+**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**4x**
Видеосистема:	**SVGA**

Рейтинги

Графика	**70%**
Звук	**70%**
Сюжет	**60%**



2. Это мы наливаем пиво. Из бочки. А вы что подумали?!

3. "Папа, папа, ты не умер?!"

4. Добрые фермеры отдыхают. Им не до свинских россказней!

5. Дух побеждает плоть. Не поверите, но нашего утконоса только что порубили на колечки!

Квест по-русски:
шпион-импотент и маркиза Де Ля Бурбон

Наталия Дубровская

GAG

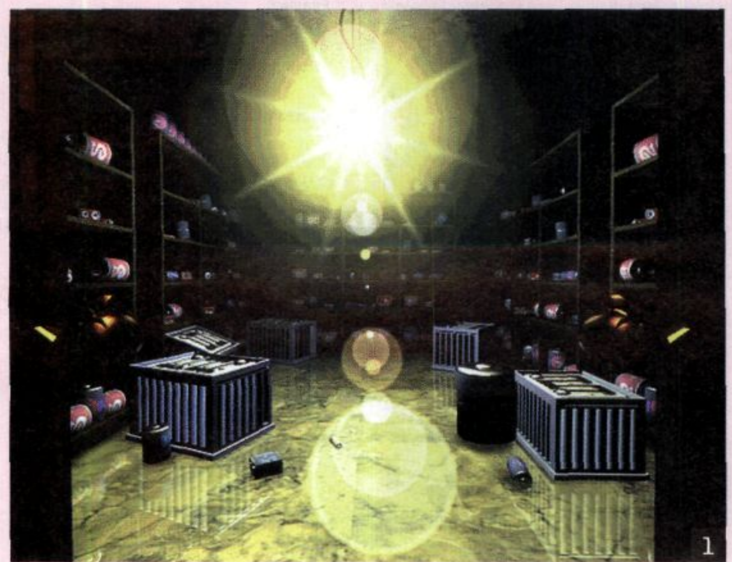
"Надеюсь, вы прислушаетесь к моему мнению и напишете о "ГЭГе" хотя бы в 1-м номере 1998 г.! Прошу вас не только от своего имени, но и от имени всех любителей квестов Бабушкинского района!
Игра великолепна, она затмевает все MYST'оподобные игры, да и не только их. Играя в "ГЭГ", я забыл о прочих компьютерных игрушках.
Илья Филатов, читатель из Бабушкинского района столицы нашей родины."



апишем, напишем, не волнуйтесь! Напишем про лучший квест всех времен и народов бывшего СССР!

Про все напишем — про агента Гарри Бивнева, про начальницу его Люси, про пингвина, про маркизу, про графику с сюжетом и звуки с интерфейсами.

Еще бы не написать! Так ждали, так обещали, так пускали слюнки и соблазняли читателей! Первый русский квест, сделанный не "для бедных" и людьми отнюдь не бедными (хотя про дюжину зеленых миллионов наш знакомый Саша Копов в своей колонке (товарищ, см. колонку!) явно загнул — совсем в духе своего произведения. Раз эдак в 15000—20000, если судить на глазок).



1. Это не храм. Это склад дохлых батареек.

Будут и другие российские адвенчуры, не менее качественные и дорогие (про "интересность" говорить рано), обязательно будут! Но GAG, как и обещал, оказался первым. Протоптал дорожку к цивилизованному существованию, к самоуважению и (наверняка) к "их" уважению тоже. Auric Vision, так держать!

И мы тоже молодцы — возьмем да и напишем про "ГЭГ"! Чтобы читатели из Бабушкинского района не пеняли нам за то, что мы по глупости проглядели затмение всех MYST'оподобных игр. И не только их.

Оттяг как заказ

GAG — это прежде всего "отвязное приключение". Именно так написано на каждом из двух CD, составляющих игру, и это вполне соответствует действительности, поскольку кроме отвязности и высоких технологий там, пожалуй, и нет ничего. Только не считайте, что этого мало! Просто авторы, делая вполне отвечающую западным стандартам игру, и не подумали забывать об особенностях своего национально менталитета, измученного безнадежно неспокойной эпохой и нарушениями кислотно-щелочного баланса в мозгу. Демонстративно плюя на всех и откровенно ориентируясь на Запад, они все-таки не преминули выполнить витающий в воздухе социальный заказ, суть которого можно легко выразить в трех словах: "Оттянуться! Дайте оттянуться!".

Нет, Илья, MYST'образины тут совершенно ни при чем!

Да ну, любезный читатель, при чем здесь "Мист"? Разве что внешне похоже! Немножко. Тем, что перемещаться не очень удобно и нарисовано очень тщательно, грамотно и со вкусом. Тем, что курсор там в виде лапки. А в остальном...

Представьте себе Myst, в котором вам придется расстреливать крыс из рогатки (находясь при этом в канализации) или бить мух вилкой, складывая их на яичницу! Ну не серьезно, честное слово! Все равно что сравнивать тараканьи бега с резьбой по дереву. Познание прекрасного и молчаливого мира путем освоения сложных внутренних взаимосвязей и восстановление порушенной кем-то за кадром гармонии — вот что такое "Мист" и все его истинные "подобности"! А нам бы все поломать да смыться поскорей. Игра закончится не mystическим катарсисом на фоне освобожденных ландшафтов, а банальным наездом, причем в буквальном смысле этого брутального слова.

Кстати, "Мист" — любимая игра авторов "ГЭГа", тут вы угадали. Когда мы спросили, какие из известных игр произвели на них самое большое впечатление и хоть в какой-то мере послужили ориентиром, Александр Копов и Ярослав Кемниц единодушно указали на старый добрый Myst. Поскольку, объяснили они, "в нем потрясающая атмосфера".

Уроки вечной игры не прошли даром: атмосферы в "ГЭГе" хоть отбавляй, его мир автономен и гармоничен. Как ни крути, а в "виртуальный мир" мы приходим, чтобы поквитаться со своим собственным и привести его в порядок хотя бы понарошку. Мир "Гэга" абсолютно понятен и доступен измученному homo soveticus постперестроечной эпохи, и квитаться с ним — сплошное удовольствие!

Он нелеп, трагикомичен и опасен, он разваливается на глазах и расползается под пальцами. Он не поддается логическому анализу и глух к голосу разума. Он неимоверно жесток, и









только непробиваемая, жизнерадостная уверенность нашего героя в том, что хуже уже не будет, делает его пригодным для жизни.

Мы будем долго и нудно рыть землю в поисках фомки, которая нужна только для того, чтобы добыть вторую, такую же. Мы будем ломиться в дверь, которая открывается двумя одинаковыми ключами. Гарри случайно споткнется о предмет, ради которого только что ползал по минному полю. Непосредственный контакт с мощным источником радиоактивного излучения внезапно приведет к восстановлению потенции... Кстати! Об ЭТОМ!

Целомудрие в ущерб цельности

Увы, "отвязное приключение" началось с разочарования: поскольку игрушка делалась все-таки с расчетом на западный рынок, и прежде всего американский, ее непристойная часть сильно пострадала. Американцы — ребята серьезные, шуток не понимают, особенно если в них участвуют голые женщины и слово "потенция", поэтому авторы решительно взялись за ножницы и выстригли из игры все, что может вызвать нездоровый интерес цензуры и здоровое любопытство играющего.

Как только нам собираются показать что-то достойное внимания, на экране появляется тот самый пингвин, из-за укуса которого Гарри и Люси обречены на платонические отношения, не выходящие за рамки официальных, и грудью заслоняет это самое достойное! А пингвинья грудь — зрелище не самое увлекательное. Даже виртуальные красотки, которых мы так увлеченно раздевали, когда игра была еще в разработке, превратились в... голые скелеты!!! (Тьфу!) Видимо, авторы, доведенные до отчаянья пингвиньими завихрениями американского сознания, решили: "Ну раз так — разденем их... СОВСЕМ!". И раздели. Довольно убогое получилось зрелище.

Но мы-то за что страдаем?! Мы свою цензуру похоронили вместе с плановой экономикой и давно разучились отличать голое от одетого. Зато одетое насильно (или загороженное толстой пингвиньей спиной) вызывает законное раздражение. Хотя насилие над логикой, брезгливостью, здравым смыслом и ностальгическими воспоминаниями присутствуют в "ГЭГе" в полной мере, насилие над чувством стыдливости из него совершенно исчезло, и это создает изрядный дисбаланс. К счастью, авторы намекнули, что специально для наших "испорченных" игроков Auric Vision скоро выложит на своем сайте особый "порнопатч", который расставит все по своим местам. Это утешает!

О звуках и интерфейсах

У "ГЭГа" есть только один очевидный недостаток: в нем неудобно ходить. Дело не только в том, что любая "стрелочка" тебя несет, как бурный поток, и выбрасывает на берег в самом неожиданном месте. С этим можно смириться: каждый локейшен продуман и выполнен очень хорошо, "заблудиться" или хоть на секунду потерять ориентацию невозможно. Жалко, конечно, что нельзя "покрутиться", хотя бы чуть-чуть, но благодаря качеству графики и той же продуманности "географического" мира это, пожалуй, кажется стилем, а не беспомощностью. Плохо то, что просто для того, чтобы понять, куда ты можешь из данной точки "посмотреть", надо возить мышью очень усердно, и симпатичные "направляющие" стрелочки появляются на экране весьма прихотливо: то исключительно при попадании в нижний угол, то в верхний, то — если загнать курсор под обрез экрана, то — если не дотянуть сантиметра два—три... Можно привыкнуть, но все равно досадно.

А в остальном... Графика? Хорошая графика, все в порядке: high color, классная анимация, умело вписанное видео, четкие и грамотные перемещения и отлично проработанные детали в аркадных мини-играх... Красиво, приятно, качественно. Даже примитивные вставки-мультяшки в стиле "мелом на доске" — сплошной отдых души! Смешные, динамичные.

Да и звуки графике "подыгрывают". Кстати, они, звуки, выполняют в "ГЭГе" чрезвычайно важную функцию: именно на них лежит основная постмодернистски-ностальгическая нагрузка. Зрительный ряд нас личными воспоминаниями особо не радует, он отвечает за другое — за ностальгию игровую. Стоит нашему Гарри взглянуть в зеркало или сесть в машину, как из его подсознания нагло вылезает первая "Фантасмагория"; на минном поле бродят заводные зайцы, а в унитазе качается на волнах кораблик из "Миста".

Зато комментарии! Здесь будет все — от "Гарри спал, но знал, что по первому щелчку мыши он проснется" до "Я балдею, зеленый, как ты заныриваешь!" Даже "Ну и рожа у тебя, Шарапов!" здесь присутствует. Такая вот модная ныне "ностальгия по настоящему". Черт бы его побрал.

Эй-эй! А сюжет?!

Да! Про сюжет-то я и забыла, за всеми этими красотами.

Сюжет в GAG на удивление простой и жизненный: маркиза Де Ля Бурбон, жена героя войны и владелица прекрасного средневекового замка на побережье, собирается покончить с мировым Добром, напустив на него Зло из таинственной магической книжки. Наш герой, агент Гарри, хоть и чувствует себя подавленным (оказаться девственником-импотентом, да еще по вине какого-то паршивого пингвина — очень и очень унизительно) и находится в законном отпуске, берется маркизу остановить, и вполне в этом преуспеет, если вы ему поможете, — хотя на его пути встанут не только плохое настроение, силы Зла, сумасшедший ветеран войны, пингвины, крысы и жестокость любимой начальницы, вечно норовящей обозвать Гарри "импотентишкой", но и кое-какие стихийные бедствия, вроде смерти на гильотине или удара ножиком в глаз.

Ерунда! Где наша не пропадала! Все будут наши, и Люси никуда не денется, — главное расслабиться, настроиться на оттяг и ни в коем случае не забывать, где мы с вами живем. Так победим?

GAG: отвязное приключение

Разработчик	ZES't Studio
Издатель	Auric Vision

Резюме
Российская адвенчура на новом этапе: качественно, как ТАМ, и интересно, как ЗДЕСЬ.

Системные требования

ОС:	Windows 95
Процессор:	100% компутер совместимое устройство (Pentium 75)
Память:	16 Мбайт
CD-ROM:	4-скоростная подставка под кофе
Видеосистема:	SVGA, High color или 256 цветов, 640x480

Дополнительная информация
- Необходимо хотя бы небольшое количество головного мозга
- Без коврика для мыши — никак!

Рейтинги

Графика	85%
Звук	85%
Сюжет	90%

Интересность
88%

2. Маркиз Де Ля Бурбон: портрет в кругу семьи.

3. Это так просто. Для красоты.

4. "Почки у ребят работают отлично!" — молвил Гарри.

5. Герой войны в плену воспоминаний.

Это — ГЭГ! Ик!

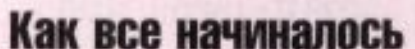
Наталия Дубровская

Мы любим советовать! Такой уж у нас жанр — квесты. В Quake'е каком-нибудь поди посоветуй, распусти хвост веером — не говорить же "бегай быстрее" или "стреляй точнее"! Там в лучшем случае можно сунуть в зубы читателю какой-нибудь хитрый чит-код или карту нарисовать.
А у нас! Хоть весь день свою умность показывай, да еще в высокохудожественной форме. Жанр у нас такой, литературный. Квесты, одно слово! Вроде "ГЭГа", такого русского и такого высокохудожественного — см. предыдущий текст. Так вот, мы сейчас о нем еще раз поговорим — теперь уж совсем подробно!



И опять старая песня: солюшена, родные, не будет! А то играть не захочется — ведь вся прелесть"Гэга" в том, что действие и результат связаны весьма относительно, и раскрой я все сюжетные повороты... Ерунда получится, сплошное разочарование. Да и рисковать не хочется: Auric Vision не Virgin, живет чуть ли не на соседней улице, по-русски запросто читает. Придет со знакомыми "братками" из Солнцева да заставит изымать тираж из продажи. Или просто оскорбится! Зачем нам такие приключения? Так что хинты на этот раз будут весьма и весьма деликатны и немногословны.

Дедушка — большой эстет, хотя дальше заурядной порнушки его художественные пристрастия не распространяются.



Как все начиналось

Итак, Гарри позвонил Люси, получил втык-задание и... сидит, как дурак, поскольку не может попасть в замок. Тут не обойтись без старого Ляо из прачечной внизу; его телефон записан на купюре.

Дедушка — большой эстет, хотя дальше заурядной порнушки его художественные пристрастия не распространяются. Чтобы отснять "касественний" товар, который его устроит, придется прибегнуть к народным средствам. Помните историю про возмущенного ветерана, которому было баньку видать, если на шкаф забраться? Делайте выводы! Уцепившись за эспандер, перехватитесь еще раз, в полете.

Впрочем, дело дальше не пойдет, если Гарри не найдет способа взглянуть на красоток из журнала "новыми" глазами. Зеркальной проекции будет вполне достаточно. Только придется наклониться, а то Гарри опять начнет прихорашиваться. Любит он это дело, суперагент несчастный!



1

Замок маркизы: визит номер раз

Воздушный шар требует ремонта. Все запчасти под рукой: погуляйте вокруг бассейна и загляните в кадку с пальмой на втором этаже.



2

Да, о бассейне. Его необходимо осушить! Систему защиты воды от спуска можно отключить только после того, как воздушный шар встанет на крыло, а Гарри соберет фотоаппарат (кстати, если на двери в помещение написано "Under Construction" — значит, оно Under Construction. То есть — в процессе, а не насовсем).

Глупая машина, ответственная за охранные камеры, никогда не догадается, что вы ей предъявляете — себя, чей-то портрет или портрет портрета. И, кстати, если жахнуть чем-нибудь взрывоопасным в слив — греха не будет.

Краткое пособие для начинающего ГЭГмена

GAG: отвязное приключение

Если вы — зануда, который никому не верит и плюет на традиции, то вы наверняка забыли, где порядочные люди хранят ключи. Вспомнили? Нет! Оставьте карманы в покое! Лучше посмотрите под ноги! Перед дверью в спальню маркизы.

В спальне надо вести себя посмелее: хватать все, что дают, и по возможности это ломать. Например, шандарахнуть чем-нибудь круглым о решетку в камине или дать крокодилу по брюху рукояткой от маркизиной верховой метлы (иначе до него не дотянуться — высоко висит!). Причем дать неоднократно, поскольку у него шкура толстая, и наши доводы будут доходить до него очень и очень медленно.

Полагаю, вас давно мучает вопрос о том, как получить вибратор из подручных материалов в домашних условиях. Отвечаем: положить в чашу что-нибудь маленькое и металлическое и немного над ним поколдовать, зачитывая фрагменты из специальной волшебной книги. Правда, вибратор нам на самом деле не нужен — лучше пре-

1. Дело не в деньгах! А в том, что на них написано.

2.Это называется "анфиладой". А то, что справа — "скульптурой".





вратите его в фомку! Фомку придется превратить в другую фомку, но уже с помощью стенного сейфа. А уже эту фомку — в отмычку для шкафов. Надеюсь, вы меня поняли.

В сыром и мрачном подземелье заняться следует только банко-бочками с пивом, больше тут нет ничего хорошего. Правда, кое что валяется рядом с ванной крови...

Кобры едят насекомых, но такие старые и бледные — только тщательно приготовленных, с корочкой. В принципе, все равно их, жужжащих давно следовало наказать, чтобы не лезли на нашу яичницу! Ну а уж потом — пять минут в микроволновке — и он готов! К употреблению.

Сатанисты — народ жадный! Очень. У них даже компьютеры платные. Четвертачок, будьте добры! Зато потом — режься себе в ПингвиDOOM, пока не продуешь! Можно и в другую игрушку поиграть: "Перевод виртуального эластичного белья в материальный эластичный канат для прыжков с большой высоты" — так примерно она должна называться. Канат, само собой, крепится к щиколотке.

Страшно? А нужно! Жаль только, бензопилу мы о дверь сломали.

Один дома-2

Поговорив с Люси, посмотрите новости по телику. Пошлите очередную дозу дедушке Ляо. Совершите романтическую прогулку на причал — там есть кое-что новенькое! Вернее, не "кое-что", а "кое-где"; оттуда мы принесем две безумно полезные вещи, хотя это "кое-где" — в другом времени, в другом измерении и вообще в другой игре.

...И тут старый негодяй пресытится нашими кассетами и начнет требовать свежатинки. Отправьте ему что-нибудь с картинками, а потом постарайтесь выиграть в тетрис. Получить суперприз. Ой, что будет!

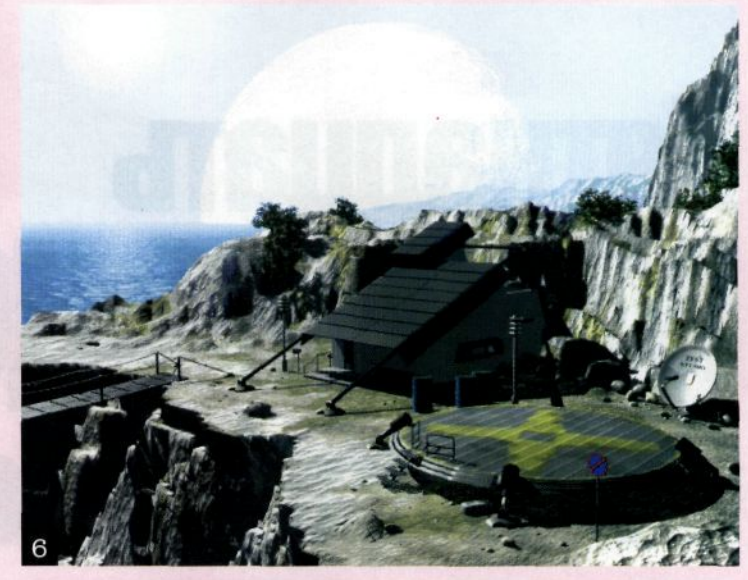
А будет то, что мы наконец-то сможем отвинтить этот чертов толчок от пола и отправиться в путь! Все вниз и вниз, все вглубь и вглубь!

В канализации не слишком уютно, зато в тупичках нередко валяются камни, а в колодцах на перекрестках висят отличные рогатки!

Нашли второй выход? Что, Гарри, мало тебе было антарктического пингвина — тебя теперь еще и помоечные крысы погрызли?

Придется наказать их при помощи этой самой рогатки с камушками, но будет это ох как трудно. Запомните несколько правил: дальность выстрела зависит от времени удержания кнопки, а крысы отнюдь не живут каждая в своей норке, а бегают, появляясь то тут, то там. Если хоть одна жива — непременно вылезет и тяпнет! И придется начинать все сначала!

Книга! "Приготовление джина в ванной". Старый маразматик, летчик, инвалид, ветеран! Да чтоб ты провалился!





Замок: опять мы здесь! Да еще без приглашения

Проклятый ветеран, летчик, алкаш, маркиз и маразматик все-таки нашел чудесной книге применение: поройтесь в его мастерской на верхотуре! Кстати, после очередного визита в спальню маркизы в руках одного из рыцарей, охраняющих кабинет ее мужа, появилась чрезвычайно полезная для прогулок по минному полю вещь. Немедленно ее примените, а потом у нас наконец-то возникнет повод избавиться от надоевшего прицела от зенитки!

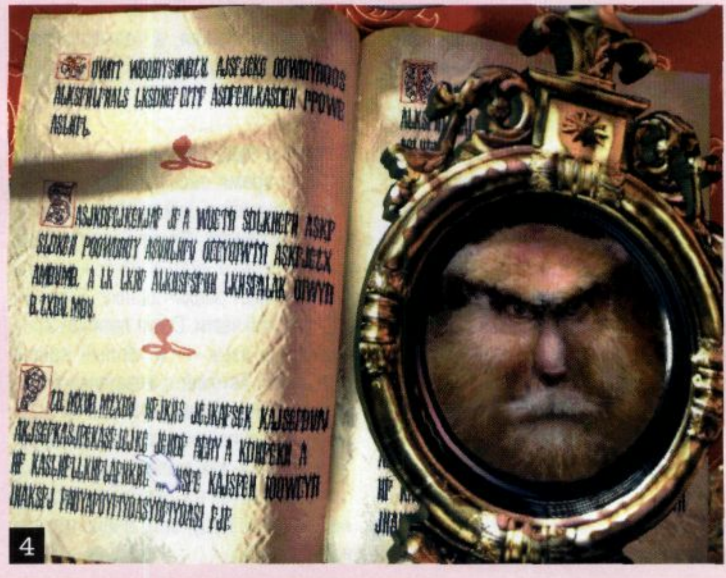
Есть! Книга! "Приготовление джина в ванной". Старый маразматик, летчик, инвалид, ветеран! Да чтоб ты провалился! Выходим, и... Похоже, это была не Люси!

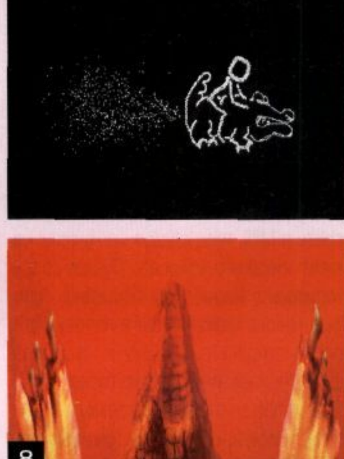
Борьба за жизнь

Плюй, Гарри, плюй! Плюй, пока плюется! Благо, попыток у тебя до черта: не получится — вынут твою глупую голову из корзинки, присобачат на место — и плюйся опять! Пока не сумеешь освободиться.

Старый друг крокодил опять напрашивается на пяток зуботычин — на этот раз нам очень пригодится пика, она поблизости. А уж там! Вперед, агент Гарри, круши демонов, как Георгий Победоносец, только, ради бога, береги пальцы! Пожалуйста! Я не могу на это смотреть! Гарри, береги пальцы на ногах!

Это почти все — осталось отправить книгу в печь. Только быстро! Пока маркиза не отправила самого Гарри к своим потусторонним друзьям. А там — гуляй, рванина от рубля и...! Добро торжествует.







3. Она — сатанистка, и ничто человеческое ей не чуждо!
4. "Так вот ты какой, северный олень!"

5. О поле, поле, кто тебя усеял мертвыми костями?!

6. А это — совсем о другом! Но поживиться можно и здесь!
7. Прицел 20, трубка 19 — ОГОНЬ!
8. Вот это и называется "не щадя живота своего"! Или не совсем живота?

Пятнадцать мертвецов на сундук обезьян

Советы по прохождению игры

The Curse of Monkey Island

Наталия Дубровская

Итак, опять об обезьянах. LucasArts — в третий раз, мы... тоже в третий. Сначала мы рассказали, чего мы от них, проклятых (читай: игрушки The Curse of Monkey Island), ждем, потом — что мы о них думаем; осталось только разложить все по полочкам и объяснить раз и навсегда, что же с ними, проклятыми, делать, как добиться справедливости — разнести Лечака по кочкам и умыкнуть прекрасную Элейн на свадебном кораблике! (Скажу по секрету, ради такого случая наш Гайбраш даже натянет самый настоящий жениховский фрак — стоит поиграть хотя бы для того, чтобы на это взглянуть!) Ну что же, приступим! Разложим. Все важное расскажем, интересное покажем и в нужных местах намекнем, причем постараемся сделать это по возможности ненавязчиво и без излишних подробностей — без кайфоломства, выражаясь простым пиратским языком. Йо-хо-хо! И бутылка рома.

Полагаю, на этот раз мы вполне обойдемся без обычной воспитательной беседы на тему "всюду ходите, на все смотрите, со всеми разговаривайте и трогайте все активные предметы руками". Во-первых, это, собственно, и есть "играние" — всюду совать свой нос и ломать голову над любой мелочью. Во-вторых, играть в MI3, тупо следуя солюшену, не имеет никакого смысла. Лучше сразу утопитесь в Карибском бассейне, если такая мысль пришла вам в голову. Или просто отправьте игрушку в мусорное ведро — и ей, и вам легче будет.

Да, солюшен относится только к "простому" типу прохождения: умным, которые берутся за Mega-Monkey, солюшен ни к чему! Пусть спрашивают отдельно!



1. Пуэрто-Полло. В центре — мемориал в честь куриц, отдавших жизнь за...

Часть I: Золотая девочка

Само собой, интерактивное существование нашего героя начинается в положении вполне безвыходном: в чужом трюме рядом с пушкой, при запертых дверях, со страшным одноглазым пиратом-артиллеристом на часах!

Не пугайтесь: чтобы выбраться отсюда, Гайбрашу хватит длинного языка и обычного багра. Язык уже при нем (и даже слишком длинный, как всегда), и именно с его помощью он поразит первого врага — маленького пирата Уолли. Все очень просто: доведите его до слез требованиями убить себя (Гайбраша Трипвуда) — и он ваш! И не только он, но и его прекрасный пластиковый крюк-протез, и дурацкие брошюры для пиратского самообразования.

Когда обиженный малыш выйдет из игры, самое время пострелять из пушки по своим (то бишь по его, пиратским), а потом — помародерствовать, вылавливая из воды всякую всплывшую после побоища дрянь — прежде всего абордажную саблю, она нам очень скоро понадобится.

Для тугодумов: багор — это крюк на палке. За рукоятку отлично сойдет шомпол для пушки.

Что там осталось? Дверь дубовая за замками железными?

Ерунда! Знаете, что самое главное в пушке? Главное в пушке — отдача! И если перерубить веревку, которая удерживает медную на месте... Ну, вы меня поняли.

А раз поняли — уже сидите в трюме тонущего корабля, среди несметных сокровищ и прочего хлама, и ваш непутевый Гайбраш прощается с жизнью — опять зря, поскольку мы его и отсюда вытащим.

Под сумочкой с деревянными денежками лежит прекрасное кольцо с бриллиантом размером с хорошую сливу (правда, граненую). Нашего недотепу так и тянет надеть его на пальчик прекрасной Элейн. Ох, лучше бы он этого не делал!

Впрочем, без кольца нам тоже не обойтись. Алмаз отлично режет стекло... Даже такое толстое, как в настоящем корабельном иллюминаторе.

Ура! Свобода! Берег! Солнце! Элейн! Все позади!

Да, если бы не мерзкая манера мистера Трипвуда пускать пыль в глаза — так бы все и было. Увы! Проклятое кольцо хотя и успело произвести на красавицу большое впечатление, но тут же и превратило новую владелицу в кусок чистого золота, отлитый в строгом соответствии с ее роскошными формами. Такой вот лакомый для всякого пирата кусочек!

Так что теперь для счастья осталось только оживить несчастную невесту и... добить Лечака — он тоже отнюдь не сгинул, а только слегка видоизменился.

Часть II: Ну что, допрыгался?

В гости к чуду-вуду

Пришло время посыпать голову пеплом: возьмите с земли тлеющий уголек, пригодится. Помочь нам теперь сможет только чистое колдовство: на болоте живет бабка-гадалка, большой спец по этой части. Стоит потянуть крокодила за язык — и теплый прием обеспечен! Автомат с жевательной резинкой у нее, правда, отнюдь не волшебный, а тупой, как все: ест деревянные монетки, как миленький!

А еще здесь, на полу, в игрушечной куколке Вуду, есть очень полезная булавка.





Puerto Pollo: город куриц и пиратов. Театр

Убедившись, что Элейн успели стащить, и получив напутствие от бабушки Вуду, можно смело идти в город: в шум и многолюдье.

Первым делом — в театр, конечно же, в театр! Там можно набрать пригоршню отличных вшей (см. пальто на вешалке) и много чего пошустрить по мелочи.

Например, в кармане того же пальто есть перчатка, а на столе — волшебная палочка и цилиндр. При их взаимодействии получается книга по чревовещанию.

Внимательно посмотрите на сундук! Очень внимательно! Чтобы разглядеть наклейку. Потом ее можно обсудить с актером, который дерет глотку в пустом зале, переиначивая "Гамлета" на пиратский лад. Принципиальная наклейка. На ней написано: Blood Island.

Здесь уже есть посетитель, и он явно засиделся — так и не вставал с тех пор, как ему всадили нож в спину...

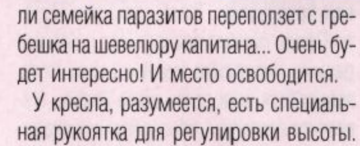
Парикмахерская

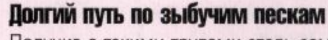
Очень важное место! Здесь обретается вся наша будущая команда и самый страшный пират всего Карибья — капитан Рене Роттинхем (в качестве клиента).

Капитан так любит свои волосы! А парикмахер Хаггис так не любит вшей! Если семейка паразитов переползет с гребешка на шевелюру капитана... Очень будет интересно! И место освободится.

У кресла, разумеется, есть специальная рукоятка для регулировки высоты. В позиции "1 up" можно очень удачно дать ногой по камню, прижимающему страницы книги, а там и до ножниц рукой подать!

Не забудьте подобрать с пола зубодробительный леденец!





Долгий путь по зыбучим пескам

Получив с такими трудами столь замечательные ножницы, грех было бы их немедленно не применить!

Между ресторацией и маленьким прохиндеем, который торгует лимонадом, есть замечательная живая изгородь. На ней и поупражняемся: сначала Гайбраш получит экзотический цветок, дурно влияющий на желудок, потом будет неплохо прогрызть сквозь изгородь путь наверх, в горы. На Змеиный перекресток.

Что, Гайбраш Трипвуд, плохо тебе? В змеином чреве, в курином городе? Ничего! Скоро будет гораздо хуже.

Пока собери все, что есть под рукой, чтобы дотянуться до змеиной головы, и подари зеленой желудочный цветочек. Преподносить цветочек изнутри — поступок, конечно, не типичный, и результат превзойдет все ожидания. Обещаю.

Итак, наш герой на свободе — по колено в зыбучих песках. Положение, конечно, не безвыходное, но неприятное. Не очень далеко от нас есть отличная лиана, но дотянуться до нее невозможно — пока мы не уберем ветку, которая ее прижимает. Камень у нас уже есть, но один. Можно и промахнуться. Для точной наводки придется привязать его к воздушному шарику и, нежно дуя ("попугайный" символ), подвесить его над проклятой лесиной. Осталось смастерить духовое ружье из камышины и шипа (все под рукой), и... Свобода! Самое время идти в ресторан. Тем более что в змее нашлось приглашение.

Ресторация

Здесь уже есть посетитель, и он явно засиделся — так и не вставал с тех пор, как ему всадили нож в спину, и к текущему моменту от него остался один скелет.

Нож нам пригодится! Из другого скелета, куриного, можно извлечь очень полезный пропуск в клуб.

Скажи, Гайбраш, зачем человеку зуб, если он все равно один, и к тому же золотой? Окажем бедному хозяину стоматологическую помощь: дадим леденчик похрустеть, а потом — жвачку, расслабиться. Осталось ткнуть булавкой в "жевательный" пузырь, когда тот его надует, и... Хороший зуб! Чистое золото.

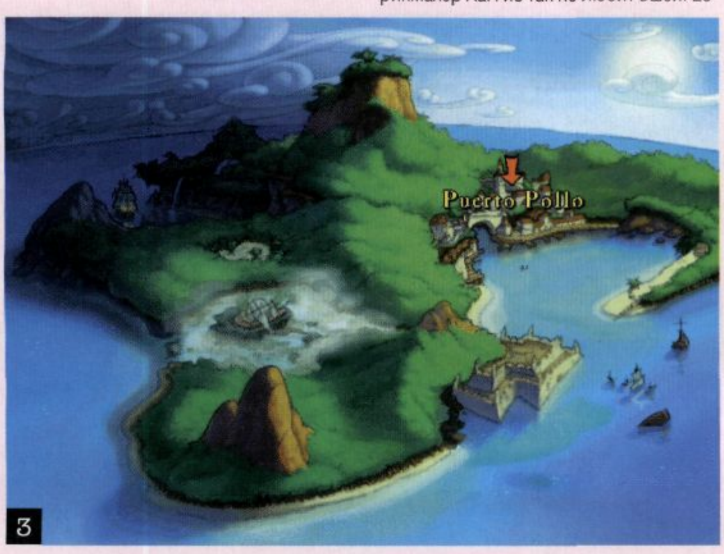
Лимонадный Джо

Чтобы потом далеко не ходить, хлебните лимонадика у маленького пирата (деревянная монетка покатит и здесь). Оп! Поняли значение выражения "бездонная бочка"? Это когда все вытекает и нам не достается. Подменим "бездонную" пиратскую кружку на обычную из змеиного брюха, прихватим кувшинчик, наберем в него красителя — все равно он стоит у ресторации без дела, целых два ушата. Можно и на пляж!

Пляж

Человек с клубной картой всегда прав! Он может ходить на пляж, брать столько полотенец, сколько захочет (хоть три), смачивать эти полотенца в ведерке со льдом и даже хлестать ими мерзкого малого за стойкой. А потом стянуть с этой стойки бутылку растительного масла.

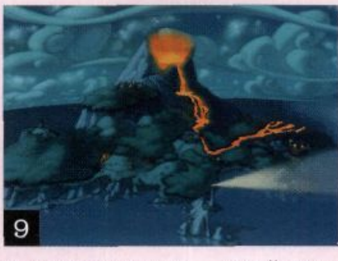
Что, Гайбраш, горячо по песочку, да в драных ботинках? Подстелите бедняге три мокрых полотенца (только быстро!) и займитесь белым-пребелым театральным агентом — у него на спине карта.



2. Это — наша будущая команда.
3. Остров, где всюду — много-много диких обезьян.
4. А это — наш будущий корабль.
5. Такой большой-большой гайбраш-чикен!


6


7


9

Так уж получилось.

Бездонную кружку — бедолаге на пузо; красочку туда — пусть думает, что обгорел! Сразу перевернется.

Вот она, карта! Поджарим ее на маслице... Есть! Осталось нанять команду и угнать корабль — делов!

Парикмахеры уходят в море

Проще всего будет уговорить лысого Билла: показать ему золотой зуб — и он наш! С остальными придется сойтись в честной схватке.

Получив перчаткой по морде, пират-джентльмен Эдвард с готовностью отправится на холмик воевать. Выбор оружия за Гайбрашем — закройте крышку среднего ящика с пистолетом и выберите... банджо. А что? Наше право!

После каждого пассажа Эдвард будет дергать струну "от фонаря" — надо запомнить, какую именно и когда, и сделать то же самое. Когда Эдвард озвереет и пойдет заливаться соловьем, схватите пистолет и просто разнесите ему банджо на кусочки. Истинно пиратский поступок — даже он это признает и немедленно поступит в команду нашего не существующего корабля.

Чтобы уломать самого Хаггиса, придется предаться национальной шотландской забаве — метанию бревен. Для Хаггиса — настоящих, для нас — резиновых.

Найдите на холме бочку рома на козлах и подпилите им (козлам) ноги. Есть? Теперь угольком на ромовую дорожку, оставленную бочкой, и... Хорошо, что бедное резиновое дерево рухнуло точно туда, куда надо, и выглядит абсолютно так же, как настоящее! Можно звать Хаггиса на честный бой!

Как стать курицей и захватить корабль

Прогрызаясь сквозь изгородь, Гайбраш нашел новое местечко: бухту Danjer Cove. Именно в ней стоит обезьяний корабль, который будет нашим. Пока к нему можно подобраться на лодочке и навестить команду.

Команда заставит Гайбраша "пройти по доске" и рухнуть в море. Ему это не повредит, а вот доску после этого лучше отпилить нашим любимым ножом. Это неизбежно приведет к тому, что при следующем визите героя перемажут дегтем и изваляют в перьях, сделав его еще прекрасней. Теперь любой в Пуэрто-Полло примет несчастного за легендарную гигантскую курицу с того света, явившуюся испортить всем жизнь. Навестите ресторан: обеззубевший владелец знает толк в домашней птице! В результате мы наконец-то попадем в капитанскую каюту обезьяньего корабля — правда, в кастрюле.

М-да, ну и судно! Тут самый умный — первый помощник, хотя и полный идиот. Это все потому, что сам капитан — не что иное, как жирная тупая обезьяна. Так-то!

Кто сказал, что курицы не разговаривают?! Возьмите книгу по чревовещанию и подействуйте ею на славного капитана Лечимпа. Когда горизонт расчистится, хватайте карту, где крестиком обозначено место захоронения сокровища, и прыгайте за борт! Плывем в театр!

Театр

Театр полон, ложи блещут, все обезьяны рукоплещут! И слава богу — никто не заметит, как Гайбраш пробрался в рубку осветителя над сценой!

Здесь нужно всего-навсего потянуть за рукоять, сверившись со схемой поиска сокровища, — и гип-гип-ура! Я нашел тебя, золотце мое! В бутафорской могиле на сцене! (Так что слово "захоронение" случайно оказалось весьма уместным.)

Осталось убрать со сцены актера-жонглера и испортить представление. Куриный жир из нашего кармана — то самое, чего не хватало ядрам на сундуке в гримерке. Берем лопату... Здравствуй, Элейн!

Часть III: Пиратские будни

Они начнутся с того, что у нас отнимут карту. Без нее на Кровавый остров не добраться, так что капитана Роттинхема придется догнать и наказать.

Капитан, которого мы так некрасиво лишили прически, — самый страшный боец во всем Карибье, никто не умеет стрелять из пушки и обзываться так, как он. Придется потренироваться на тех, кто послабее. Побив всю морскую мелочь и поднакопив сокровищ и боевого опыта (старайтесь запомнить, какой именно ответ должен следовать за каждым оскорблением — просто "в рифму" не потянет), можно приступать к апгрейду артиллерии: маленький пират в Пуэрто-Полло теперь торгует пушками.

Украшенный новейшим электронным и факс-модемным вооружением корабль готов вступить в битву с самим капитаном Рене. Забейте его стихами и отнимите карту.

Часть IV: Ремонт возлюбленной путем замены бриллиантов

Место аварии

Конечно, корабль разбит; конечно, команда бросила Гайбраша и собирается смотаться, как только закончит ремонт. При столкновении Элейн зашвырнуло на лесную опушку, но это *все* ерунда — мы на Кровавом острове! Беседа с Хаггисом не принесет утешения, единственная хорошая вещь на берегу — бутылка. Откройте пробку зубами ("попугай") и идите на кладбище.

Когда Эдвард озвереет и пойдет заливаться соловьем, схватите пистолет и просто разнесите ему банджо на кусочки. Истинно пиратский поступок.



8

6. Все будет так, как скажет капитан! Он слева.
7. Хорошо умереть молодым! Особенно если понарошку.
8. А это мы угодили в прошлое. С низким разрешением.
9. Вулкану дурно. Его тошнит.


10


11


12

Кладбище
Вонючая собака — то, что нам надо! Нащипайте с нее шерсти и дайте что-нибудь пожевать (хоть костей из миски). Слюнявая тварь непременно Гайбраша тяпнет, и это хорошо. Можно идти в отель, прихватив по пути киянку и специальное долото для резьбы по надгробным камням.

Отель
Первым делом надо раскулачить бедную старушку-гадалку: все Гайбрашево будущее — сплошные карты смерти, пять штук, и они ему очень пригодятся. Еще не грех позаимствовать сидение от табуретки, брошюры для туристов и книгу по коктейлям. В подсобке лежит колесо засохшего сыра (а у нас есть резак для надгробий) и стоит холодильник, а на холодильнике — магнит.

Пляж
У бармена из отеля тяжкое похмелье, и без "лекарства" толку не будет. Один из ингредиентов находится как раз над Гайбрашем, в гнезде. Подушечка предохранит его при приземлении, а киянка — то самое, чем следует треснуть по дереву, чтобы оно зашаталось.

Мельница
Здесь растет красный перец — вещь, совершенно необходимая для лечебного коктейля.

Отель
Получив собачьи волосы, перец и яйцо, бармен быстренько приготовит свое "лекарство" и вернется к жизни. Он даже отдаст остатки коктейля своему спасителю!

Заказав "тропический" дринк с зонтиком, самое время открыть резаком бутылочку с "лекарством", попросить грог и... храбро смешать одно с другим — единственный способ быстро и безболезненно скончаться на месте! А умереть нам надо — иначе как попасть в гробницу, где болтается тетушка — последняя владелица так необходимого нам "чистого" бриллианта?

Ах, да! Захватите банку для чаевых со стойки.

Гробница, да не та!
Выбравшись из гроба (резак и здесь помог), Гайбрашу остается убедиться, что он умер совершенно зря: это вовсе не усыпальница семейства Гудсуп, а муниципальный склеп для бедных. Выпустив страхового агента Стэна на волю из второго гроба и вытащив из своей домовины все гвозди (пригодятся!), нашему герою останется только тащиться назад, в отель — умирать снова.

Отель
В первой от лестницы комнатке из стены торчит здоровенный гвоздь — держит портрет в коридоре. Дайте по нему как следует! Как уже сказано, гвоздь — штука полезная, не забудьте подобрать.

В номере рядом есть постоялец, которому надо помочь: его немножко придавило к стене откидной кроватью.

Упс! Поздно! Он умер, причем давно. Проклятая кровать и сейчас не изменила своих привычек и так и норовит хлопнуть по стене снова. Придется прибить ее гвоздями к полу — и тут-то самый последний гвоздь от портрета сыграет решающую роль!

Книга, которую несчастный читал перед смертью, — не что иное, как история славного семейства Гудсуп. Теперь-то они похоронят Гайбраша вместе с тетушкой!

Убедив бармена, что мы — его десятиюродный забытый племянник, повторим смертельный трюк с противопохмельным средством. Здравствуй, тетя!

Фамильный склеп Гудсупов
Побеседовав с безутешной невестой, самое время подумать, как отсюда выбраться. В левой стене есть щель, за щелью — могильщик Морт, который на нас плевать хотел.

А умереть нам надо — иначе как попасть в гробницу, где болтается тетушка — последняя владелица так необходимого нам "чистого" бриллианта?

Придется обогатить инвентарь говорящим черепом (он сам напросился — упал на голову невесть откуда) и фомкой и заняться могильщиком вплотную.

Заглянув в пролом, возьмите со стола фонарь (скелетной рукой из нашего инвентаря), поставьте на ближайший гроб и устройте Морту театр теней: подействуйте Мюрреем на фонарь. А он и рад стараться! Любит, когда его боятся, бедолага.

Страховая гробница
Человеку, который так часто умирает, не грех застраховаться. Наш друг Стэн как раз открыл офис в нашей любимой общественной усыпальнице. За золотой пиратский зуб он охотно выдаст Гайбрашу полис. Дурачина.

Отель
В подсобке прибавление — свидетельство о смерти. Чрезвычайно полезный документ для любого, кто еще жив.

В номере наверху следует заняться соединением любящих сердец при помощи фомки: сначала оторвать доски от дыры в стене, потом — кровать от пола... Пуск!

Ах, столько лет! Она в склепе, он между стеной и кроватью, но любовь все жива (в отличие от них самих, увы). Какая удача, что жених спикировал прямо в склеп, в объятия невесты! Они унесутся в свадебное путешествие, а Гайбрашу осталось подобрать кольцо... и найти бриллиант.

Страховая гробница
Предъявив сертификат о собственной смерти, Гайбрашу нужно только получить со Стэна кучу денег. Против бумажки не попрешь!

Деревня людоедов
Наверху, у жерла вулкана, живут людоеды. Живут не очень весело: у их вулканического божества несварение и аллергия на молочные продукты, так что кидать в кипящую лаву в качестве жертвы им приходится всякую дрянь растительного происхождения.

Возьмите с праздничного стола блок какой-то невразумительной пищевой массы, найдите сверло рядом, подей-

10. Сейчас она оживет и ка-а-ак даст больно!

11. Лучше поздно, чем никогда!

12. Лечак. Похоже, он чем-то недоволен.


13


14


16

ствуйте одним на другое... Получилась отличная маска для участия в жертвоприношении. (Лучше сразу прихватите и мерную кружку, чтобы потом не ходить.)

Надев страшную маску на голову, мы легко проберемся наверх и станем свидетелями величественной церемонии: швыряния чучела в лаву. Чтобы все испортить, достаточно дать несчастному божеству немного сыра... Ему станет плохо, со всеми вытекающими (в виде раскаленной лавы) последствиями, а Гайбраш сможет сварить остатки сыра на чистой лаве — горшок стоит на веранде отеля. Отнесите его Хаггису — получите крем для рук! Теперь снять проклятое кольцо с пальца Элейн ничего не стоит.

Мельница

Наберите бражки в банку для чаевых (бочка — на са-а-амом верху!).

Опушка

Бриллиант — на Острове черепа, туда не добраться без лодки, лодка потерялась в тумане много лет назад... Короче, будем чинить маяк!

Банку — на пень, когда светлячки ринутся на сладенькое — крышку, и... букашки очень быстро сдохнут за недостатком кислорода. Так что сначала пробиваем в крышке дыры ножницами!

Осталось вставить бриллиант в кольцо мертвой невесты, надеть его на пальчик Элейн, и... тут же получить от возлюбленной по морде, но это детали.

Маяк

Фонарь есть, осталось его установить — да будет свет! А потерявшийся паромщик сам на него приплывет.

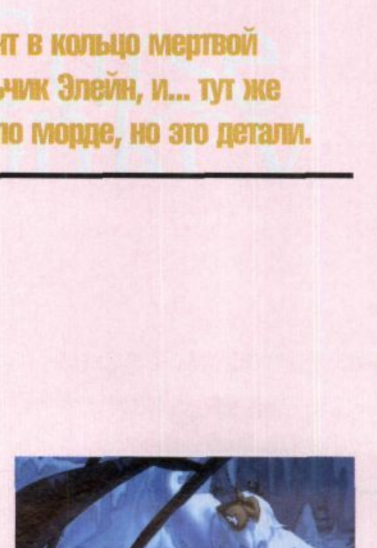
Пляж

Маяка ему мало — он хочет компас!

Ну, это нам ничего не стоит! Про компас все в энциклопедии написано. Берем кружку морской воды, намагничиваем булавку, втыкаем в пробку, чтоб не потонула... Север — там! Держи, паромщик, поехали к контрабандистам.

Skull Island

Наверху стоит одноногий недоумок и роняет желающих со скалы в море при помощи примитивной лебедки. Спустить нас плавно он не сумеет и с десятой попытки, так что придется тормознуть свое свободное падение зонтиком.


15

Вот она, пещера контрабандистов! Именно им продал вероломный Лечак алмаз покойной тетушки Гудсуп! Сейчас мы его купим, заплатив кучу денег!

Не выйдет! Он стоит не кучу, а СТРАШНУЮ кучу денег! Так что сыграем в покер!

Предъявите жуликам гадальные карты, позаимствованные в отеле. Пять карт одного достоинства — против такого не попрешь!

То есть они, конечно, поперли, но справедливость восторжествовала — бриллиант наш!

Опушка

Осталось вставить бриллиант в кольцо мертвой невесты, надеть его на пальчик Элейн (освободив его предварительно от проклятия при помощи крема для рук), и... тут же получить от возлюбленной по морде, но это детали. Главное, что она явно здорова и совсем не изменилась.

Тут бы и сказочке хеппи-энд, если бы не набежали толпой лечаковские подручные и не скрутили нашу парочку, и не уволокли ее к самому Лечаку в лапы...

Часть V: Мне снова семь, и я опять в Диснейленде

Добрый Лечак сразу доставил гостей дорогих в свой увеселительный центр. Здесь очень хорошо! Правда, не для тех, кто еще жив. Но эту мелочь Лечак явно собирается поправить в самом ближайшем будущем. Пока же он оставил Гайбраша гулять по парку, а сам удалился посекретничать с Элейн. Правда, он не забыл наложить на бедного Трипвуда проклятие, и теперь мы — не тощий пират с безумными глазами, а семилетний мальчик, измученный похмельным синдромом. Ужас!

Без лекарства в духе бармена Гудсупа не обойтись! Придется опять искать ингредиенты!

Урод в собачьем костюме обожает все отгадывать. Пусть отгадает, сколько нам лет! А вот и не семь, а двадцать, и документик имеется!

В качестве приза возьмите якорь. Ему самое место в пирожном-безе — детинушка слева любезно стреляет из пушки такими пирожными в тех, кто высунет физиономию в специальное окошечко. Обещаю, получив якорем в лоб, конкурент немедленно удалится. Можно смело занять его место и заработать целую пригоршню безе в физиономию.

Что еще? Совсем немного: врезать пару-тройку раз собаке, чтобы она нас укусила, разжиться по ходу дела шерстью, да попросить мороженого у мрачного южанина с тележкой.

Все смешали, сдобрили перчиком (он тоже на тележке с мороженым)... М-м-м! "Попугайчиком" его, пока не растаяло!

Можно отправляться в самое последнее приключение: путешествие по Лабиринту ужасов!

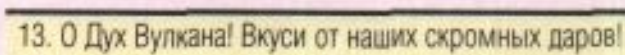
Часть VI: Снежная обезьяна и бочонок рома

Здесь есть что взять в каждой сцене: веревку у висельника, бочку рома у моряков, бутылочку масла у... самого Гайбраша.

Собрав все это, можно смело высадиться рядом с гигантской Снежной обезьяной и сунуть ей бочонок рома подмышку. Но не просто бочонок: будет очень хорошо, если вы заодно прицепите к нему веревку, пропитанную маслом.

Огнедышащий Лечак захочет поджарить нашего героя, тот сыпанет ему перца в физиономию, Лечак чихнет, огонь заденет веревку, веревка начнет гореть, пламя — ползти к бочке с ромом, доползет, да как жахнет! А Лечака как завалит! А мы как рванем на вагончике — как раз успеем смыться!

Самое время свадебку играть, короче говоря! Прощай, Лечак! До следующей серии!


13. О Дух Вулкана! Вкуси от наших скромных даров!
14. Людоеды, людоеды, а я маленький такой!
15. Расти и крепни, родная Обезьяна!

16. Два гайбраша — один электрический, другой... рисованный.

R P G

Hellfire



Sierra помогла поклонникам Diablo скоротать время до Diablo 2. Два новых уровня, мириады свежих врагов. Новое оружие и, конечно, монах. Новый персонаж побеждает нового Босса? Но только с вашей помощью.

96

Descent to Undermountain



Смелый замысел, интересная идея игры. Все остальное — на чистом энтузиазме. Прославленный "движок" от Descent выглядит скорее графическим атавизмом, чем гордостью Interplay. Waterdeep в опасности, но смогут ли игроки победить кошмарного монстра, порожденного художниками фирмы?

98

The Elder Scrolls Legend: Battlespire



Знаменитая серия фирмы Bethesda претерпела заметные изменения." Battlespire обладает SVGA-графикой, поддержкой коллективной игры по сети и Интернету. Вместе с тем фирма рассталась с идеей глобального мира и сделала лишь последовательность уровней, сильно похожую на устройство Doom'а.

94

Ultima Online



Уникальный опыт с привлечением тысяч тестеров. Они не только не получают оклада — они сами платят за участие. Или это настоящая параллельная реальность? Будущее игр или тупиковая ветвь?



100

Александр Вершинин

Я не Мотолог, я учусь.
Александр Викторович Вершинин

Колонка go home!

Большой Босс, он же ББ, приказал всем сфотографироваться. Не стану говорить, что мне это не нравится — просто посмотрите на фото. Во многих письмах я слезно просил заменить это полиграфическое изделие фирмы "Кодак" на фотографию павиана или макаки из National Geographic. Бесполезно.

Дальше — хуже. Краткая статья о себе. Рос я очень скромным и хорошим. В школе меня почти не обижали, так как к десятому классу я вовсю занимался академической греблей (хорошо владел веслом). В институте учиться не хотелось, поэтому я завел собаку. Теперь мой любимый боксер по имени Дум пожирает пуделей и загоняет на крыши строительных домиков рабочих. Когда и зачем пошел в "Мармелад Хлопушек" — не помню. Был против названия "Game.EXE" с самого начала, предложив вариант "Вскрытие показало".

Новый год встретил тяжело. Соседи жаловались на меня, а я на друзей, которые не давали играть в Ultima Online. Это не игра, это дурацкая привычка. От нее надо бы избавиться. В новый год — с чистой совестью.

Алексей Платонов, мой хороший друг, был мною обманут. Показав ему кнопку "3D acceleration" в Curse of Monkey Island, я сказал, что игра оптимизирована под 3Dfx. По причине отсутствия акселератора дома, бедный коллега не смог проверить информацию. За что и поплатился.

Но это не все. Недавно, после разговора со мной некто Константин Инин был уверен, что Х.Мотолог, Абебе Бикила и Александр Вершинин — это три разных человека, работающих в Game.EXE. Следующий разговор закончился тем, что все трое оказались одной и той же личностью, снабженной инициалами А.В.

Ну а больше ничего интересного в моей жизни так и не произошло. Видимо, все еще впереди...

Доктор для игроков

Raymond Muzyka отвечает на вопросы читателей Game.EXE, интересующихся судьбой игры Baldur's Gate

Наш короткий рассказ о демо-версии игры Baldur's Gate, которую фирма BioWare показывала в Лондоне на выставке ECTS (см. .EXE #10'97), вызвал у читателей на удивление бурный интерес. Впрочем, чему удивляться? Игра обещает быть очень занимательной, а главное — оригинальной. Именно поэтому мы, если помните, "бросили клич" присылать в редакцию вопросы по BG с тем, чтобы после задать их руководителю проекта и по совместительству создателю компании BioWare доктору Рэю Музике (Ray MUZYKA).

Вскоре количество вопросов перевалило все мыслимые пределы, и мы, добросовестно переведя все это на язык канадских осин, выложили перед доктором весьма увесистый файл имени любознательных русских игроков. Доктор слегка испугался и запросил помощи от Interplay, своего издателя. Последний, судя по всему, проявил суровость и ударился в конспирацию, потому что, как это обычно бывает, наш собеседник "принял к рассмотрению" далеко не все интересовавшие нас вопросы. Что ж, привычное дело. Ты к ним с открытой душой, а они тебе — "вот выйдет игра, тогда обо всем и поговорим". Сказано же: конспираторы, мать их товарища Штирлица...



Издалека

Доктора, особенно канадские, люди тонкой артистической натуры, а потому на прямые вопросы не отвечают. Как и всем нормальным героям, нам пришлось идти в обход...

Game.EXE: Рэй, раз уж вы взялись за РПГ... Знаете ли вы рецепт идеальной ролевой игры? А может быть, "идеал" уже существует?

Рэй Музика: Лично для меня "идеальная РПГ" — вещь абсолютно не определяемая. К тому же, у каждого игрока собственные идеалы. Ну а по-моему, отличная РПГ должна иметь сбалансированный gameplay, сюжет, интерфейс. Не забудем и о графике со звуком. Так вот, все эти компоненты должны работать ВЕЛИКОЛЕПНО — и это только для того, чтобы создать ХОРОШУЮ ролевую игру. Что я называю "хорошей игрой"? Смотрите сами: Wizardry 1, Ultima 4 и 5, Ultima Underworld (обе), System Shock, Betrayal at Krondor, Might & Magic III. Ну а совсем недавно вышла блестящая РПГ Fallout...

.EXE: Недурственный список. Ну а любимые игры вообще? Что посоветуете начинающему российскому игроку?

P.M.: Прежде всего Fallout. Безусловно, выдающаяся игра! Ни одна РПГ не заинтересовала меня больше, чем недавний хит от Inteplay. Quake 2 выглядит совсем неплохо... Из стратегий мне симпатичны Age of Empires и Myth.

.EXE: Рэй, мы здесь, в .EXE, очень волнуемся: коммерческий успех игры и успех у игроков — это одно и то же?

P.M. (вероятно, с широкой улыбкой): Очень на это надеюсь.

.EXE: Хорошо. Ну а какие самые важные достоинства игры для вас лично? Чем нас поразит Baldur's Gate?

P.M.: Перечисляю по убыванию "важности". Записывайте. Сюжет, gameplay, интерфейс, графика, звук. Разумеется, я не хочу обидеть собственных коллег из "графической" и "звуковой" команд BG. У нас самая миловидная графика из всего, что я видел.

.EXE: Кстати, если игра так хороша, то стоит ли ее вообще раскручивать?

P.M.: Игру должны знать. Это закон. Хотя, на самом деле, продукт должен быть реально очень хорошим, чтобы реклама принесла ощутимую помощь.

.EXE: Интересное мнение. Хорошо, а что вы думаете о будущем родного жанра? И вообще, есть ли место для РПГ в вашем завтра?

P.M.: Ролевые игры вряд ли умрут. И лучший тому пример — наши издатели, Inteplay. Посудите сами, Inteplay готовит к выходу Baldur's Gate, Planescape (РПГ, использующая созданный компанией BioWare "движок" Infinity Engine), StoneKeep2, Fallout 2...

.EXE: Ого! Солидный список. Но мы пока остановимся на *Baldur's* Gate. Если можно...

Сюжетная линия

.EXE: Читатели просят больше информации по основному квесту. И, конеч-







но, максимально о роли игрока в этом приключении...

P.M.: Вы начинаете игру круглым сиротой. И абсолютно без всяких намеков на ваше прошлое и происхождение. Само собой, вскоре вы начинаете понимать, что в вашем вчера есть что-то необычное, важное. Обстоятельства заставляют вас покинуть относительно безопасный Candlekeep и отправиться на поиски приключений. Вместе с вами по Sword Coast (один из "официальных" Forgotten Realms-районов) могут гулять до пяти компаньонов — так больше шансов остаться в живых. Тем временем два города-государства Baldur's Gate и Amn находятся на грани полномасштабной войны. Причиной конфликта является ощутимый недостаток железа в регионе. Хрупкий ручеек этого воистину драгоценного ресурса был перекрыт. А без железа (а значит, стали) не будет ни оружия для армий, ни даже инструментов для крестьян. Сильные мира постараются захватить контроль над оставшимся металлом, что неизбежно приведет к серьезным стычкам.

Вы можете быть уверены, что ваше происхождение и назревающий конфликт как-то связаны. Осталось лишь разгадать тайну и найти виновных.

.EXE: Это очень глобальная задача. А как насчет локальных квестов? Хотя бы один?

P.M.: В качестве примера возьмем ситуацию со жрицей и рыбаками. Последние просят вас справиться с местной жрицей, которая своим колдовством сильно мешает их промыслу. После недолгих расспросов вы узнаете, что женщина действительно виновна. Но! Она портит рыбакам всю обедню только потому, что они (совершенно случайно) убили ее мать. Очевидно, что тривиального решения проблемы не существует. Можно помочь одним (легко), другим (сложнее), а можно постараться найти компромисс. И это самое сложное решение.

.EXE: А что будет в конце? Baldur's Gate обладает единственной "концовкой" или есть варианты (как в той же Fallout)?

P.M.: Прежде всего, все дорожки приводят примерно к одному и тому же финалу. Ключевое слово "примерно". Вы можете прийти к развязке игры более легким или более сложным путем — и это повлияет на дальнейшую судьбу вашего персонажа. Могу лишь намекнуть: определенные "хитрости" вашего героя могут сыграть с ним злую шутку значительно позже. В абсолютно неожиданный момент...

.EXE: Baldur's Gate имеет четкое деление на главы. Зачем это было сделано?

P.M.: Мы хотели сделать настоящую цель игры кристально понятной в любой момент времени. Одновременно мы даем игроку полную свободу действий (в разумных пределах) и заботимся о том, чтобы у него не возникало проблем с прохождением основного квеста. В этом смысле нашим идеалом является игра Betrayal at Krondor, имеющая подобную структуру. Кстати, одна из самых любимых моих игр!



Основная задумка — создать богатый, живой фэнтези-мир, который будет затягивать игрока целиком — с мышью и ковриком для нее.

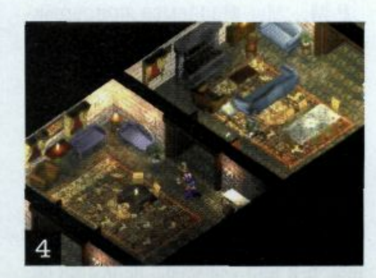
.EXE: "Полная свобода"? Звучит заманчиво. А будут ли разные пути решения квестов? Скажем, специфические варианты для разных классов?

P.M.: Конечно. Это фундаментальное правило системы AD&D. Возьмем простой пример: схема открытия двери. У магов есть специальное заклинание, Knock. Воины просто вламываются внутрь, а воры подбирают отмычку. Ну а cleric'и (оставим попытки перевода отточенного термина! — **A.B.**)... они будут лечить вояк и воришек, которые неосторожно попали в ловушку, открыв эту дверь!

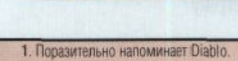
.EXE: Рэй, можете ли вы указать соотношение action/quest? Пожалуйста, в процентах!

P.M.: Несмотря на то что Baldur's Gate внешне очень похожа на Diablo (о моя любовь! — **A.B.**), последняя имеет гораздо больше чистого экшена. Мы же куда серьезней опираемся на сюжетную линию. Конечно, в Baldur's Gate будет очень много драк, но основная задумка — создать богатый, живой фэнтези-мир, который будет затягивать игрока целиком — с мышью и ковриком для нее. Ох, вы хотите числа? Это ужасно! Ну, быть может, 70% сюжета (квестов) и 30% чистых битв... Устроит?

.EXE: Ага, квесты побеждают! Но все ли они будут фиксированы? Или воз-







1. Поразительно напоминает Diablo. Такая же симпатичная графика.

2. Очаровательная горная местность. Вот только врагов идентифицировать сложновато...

3. Редкая игра обойдется без приключений в сточных каналах.

4. Врачи, похоже, неплохо разбираются в меблировке.







можны некоторые случайные события? Вроде того космического корабля в Fallout...

P.M.: На инопланетян не рассчитывайте. Что касается "случайных" встреч, то они есть. Вы сможете встретить Volo или Elminster'a (ключевые персонажи в Forgotten Realms). Впрочем, это возможно лишь в строго определенной ситуации.

О мирском и людях

.EXE: А как насчет настоящей физической модели мира? Можно выпасть из окна и разбиться?

P.M.: "Реальная" физическая модель существует, но только для определенных объектов. Среди них стрелы, копья, дротики, дождь (!), взрывы (в ловушках и т.д.) и, конечно, разлетающаяся во все стороны кровь. Стрелы летят по дуге, взрывы случайным образом раскидывают вокруг осколки, кровь... течет реками.

.EXE: Рэй, вы уклоняетесь от ответа! Можно ли плавать, летать или хотя бы левитировать? И будет ли какой-нибудь транспорт (с теплотой вспоминаю лошадей из Daggerfall'a)?

P.M.: Никаких купаний. Никаких полетов. Маги не левитируют. Плеваться и сморкаться тоже нельзя. И никаких лошадей! Вот разве что в продолжении Baldur's Gate...

.EXE: Во многих РПГ маги являются самыми могущественными персонажами. Как с этим в BG? И вообще, что сильнее — might или magic?

P.M.: Мы стараемся придерживаться свода правил AD&D. И здесь есть установившаяся традиция, что ли. Изначально маги значительно более слабы. Зато к концу игры выжившие волшебники становятся самыми могущественными героями. Но есть одна проблема. Baldur's Gate ограничивает количество доступных уровней: 6-й или 7-й класс являются самыми высокими в этой игре. Конечно, к этому времени герои уже будут обладать некоторой силой. Но им понадобится полная поддержка всей команды, чтобы достичь этих уровней. Взаимодействие — вот негласный девиз Baldur's Gate. Только команда сможет преодолеть все трудности без ощутимых потерь.

AI и игроки

.EXE: Рэй, в Baldur's Gate одна и та же сюжетная линия для single- и multiplayer-режимов. Как вам удалось сбалансировать сюжет и сложность игры? Ведь группа игроков по сети наверняка будет более эффективна, чем один человек и компания управляемых компьютером персонажей.

P.M.: Абсолютно необязательно. Наш AI достаточно умен и сообразителен. Нельзя забывать и про возможность в любой момент остановить real-time-баталию и перейти в походовый режим. Таким образом вы получите абсолютный контроль над каждым героем.

.EXE: AI-то нас и интересует. Насколько он хорош? Можно ли будет доверить что-нибудь компьютеру или все-таки удобнее управлять всеми героями самому?

P.M.: Все в ваших руках, решать только вам. Если вы немного покорпите над скриптами поведения своего героя (а мы предоставляем все необходимые для этого редакторы), то сможете просто сидеть и попивать любимые напитки, наблюдая, как ваше войско шинкует врага. Конечно, только в том случае, если написанный скрипт действительно хорош... С другой стороны, стоит лишь "запаузить" игру — и вы сможете в деталях указать все действия для каждого персонажа.

Единственное, о чем я сейчас сожалею, так это о том, что мы создаем ту самую "идеальную" ролевую игру своими руками.

.EXE: О многопользовательском режиме: могут ли члены одной компании драться друг с другом? Как насчет deathmatch-поединков? И можно ли обидеться и бросить группу, отправившись своим путем?





P.M.: Деритесь на здоровье. Только не забывайте иногда останавливаться — иначе можно потерять ценного союзника. Что касается "уходов", то это запрещено. В конце концов это cooperative-режим. Не забывайте, что сюжетная линия фиксирована и мы просто не можем допустить дезертирства.

.EXE: Вы уверяли, что каждый игрок может управлять сразу несколькими героями во время real-time-сражения. И даже передавать их друг другу. Как же устроена система управления?

P.M.: Мы специально адаптировали походовую систему AD&D для режима реального времени. Это нельзя объяснить, описать. Это надо видеть и чувствовать. Зато благодаря использованию уже давно вылизанных AD&D-правил мы получили великолепно сбалансированную модель игры. И кстати, она работает...

.EXE: Отлично. Сюжет в single- и multiplayer-режимах один, но, может быть, есть задачки, которые можно решить только совместно в cooperative-игре?

P.M.: О нет! Все абсолютно идентично. Никаких изменений, никаких поблажек.

.EXE: Никаких? А нельзя ли будет натренировать своего multiplayer-героя заранее? Как мы делали это в Diablo?

P.M.: Для Diablo этот вариант вполне приемлем. Но не для Baldur's Gate! Нет, вам придется начинать с нуля, так же, как и всем остальным игрокам. Вы проходите игру вместе, единой командой — как это обычно происходит в настольных РПГ. Это ведь настоящая AD&D-игра!

.EXE: Кажется, вопросы медленно иссякают. Разрешите последний, очень стандартный? Чем для вас является Baldur's Gate?

P.M.: Главное: это РПГ, в которую мне всегда хотелось поиграть, но я не мог. По одной объективной причине — ее просто не существовало. Единственное, о чем я сейчас сожалею, так это о том, что мы создаем ту самую "идеальную" ролевую игру своими руками. И я никогда не смогу поиграть в нее в первый раз — сюжет известен до последней запятой...

Беседу вел **Александр Вершинин.**

P.S. Кстати, своими вопросами мы отвлекали г-на доктора от очень важного дела: как раз сейчас BioWare собирает бета-версию Baldur's Gate. Остается лишь надеяться, что вред проекту нанесен не был. Разделяешь ли ты эту надежду, о Interplay?

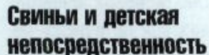
Незатейливость бытия

Александр Вершинин

Dink Smallwood

Трудно удержаться от сарказма. Dink Smallwood, классное имечко. Как для игры, так и для ее героя. Похоже, в жанре RPG становится весьма модным делать симуляторы крестьян, чернорабочих, кузнецов и даже пекарей. Думаете, чем мы будем заниматься в качестве разминки? Правильно! Кормить свиней.

С другой стороны, не надо обижаться. Возьмите в руки что-нибудь классически-фэнтезийное в полиграфическом исполнении, и вы быстро убедитесь, что даже самые великие герои начинают свою дорогу славы как раз с уютных и душистых ферм и мечтаний о том, что когда они вырастут и найдут в кустах волшебный меч-кладенец...



Свиньи и детская непосредственность

Свой самый первый квест будущий рыцарь и маг Динк получает от собственной матушки на первой же минуте игры. Маман приказала покормить свинок. Самое время подхватить мешочек с кормом и осмотреться.

Графика выглядит довольно простенько. Вид имеет некоторое отношение к изометрическому, но, видимо, является очень дальним родственником оного. Вследствие своей простоты, графика абсолютно не тормозит, а минимальные системные требования к процессору сводятся к трем заветным цифрам — "486". Никаких сложностей: управлением героем от свинопасов осуществляется с помощью "стрелок". Динк вообще не испытывает сложностей в жизни. В общении с окружающими селянами молодой человек проявляет обыкновенное юношеское хамство, густо замешанное на плохом воспитании. Диалоги, по крайней мере в shareware-версии, абсолютно безумные. Мальчик приходит и без зазрения совести дерзит всем, кого встречает. Играть подобным персонажем представляется задачей весьма неприятной.



Минимальная RPG

Драться в игре можно и нужно. Правда, авторы серьезно ограничили арсенал Динка его собственными кулаками — но это не беда. В полной версии обещают вручить меч. А пока лучший друг свиней может поднатаскать свои магические навыки. Прямо около деревенских ворот парень встречает маленького забавного старичка. По привычке нахамив ему, мальчик пытается задавить коротышку авторитетом. Но проходит через "жертву"! Старикан радуется и приглашает задиру поучиться магии. Так Динк получает свое первое заклинание, fireball.

Здесь стоит отвлечься и описать интерфейс в целом. Если судить об игре исключительно по этому образчику программистского искусства, то Dink Smallwood должен быть стопроцентной аркадой. Посудите сами, какая role playing-игра ограничится статистикой, состоящей из "бара" жизненной энергии, силы удара героя и уровня магии? Магия, кстати, это отдельный разговор. Как только fireball отправляется в свое равномерное прямолинейное движение по экрану, интерфейс демонстрирует перезарядку маны героя. Выглядит очень психоделично. Подзарядились — и можно стрелять заново! Вот только experience-очки почему-то дают не за отстрел слизняков и трилобитов, ползающих вокруг деревни, а только за выполнение определенных заданий. Освободил ферму соседа — получай четыреста баллов. В качестве дополнительной награды можно побеседовать с дочкой фермера. Правда, при существующем игровом виде она вряд ли покажется вам желанным объектом для разговора...



О будущем с надеждой

Что можно добавить к сказанному? К сожалению, все достойное в игре уже очерчено. Область, доступная игроку в экспериментальной версии "Динка", ограничена со всех сторон. Причем свободу действий убивают очень прозаичным способом. Хотите перейти через мост? Он сейчас ремонтируется. Но в полной версий вы сможете его пересечь — к тому времени починят! Авторы игры обещают необъятные просторы для исследований, огромное количество оружия и заклинаний. Словом, выполняют все необходимые в демо-версии игры телодвижения. Впрочем, рациональное зерно в этих обещаниях все-таки существует. Dink Smallwood будет обладать уникальной динамической структурой, которая позволит просто присоединять к существующему программному модулю новые уровни. Прогрессивный редактор должен помочь игрокам не только создавать новые карты, но и готовить квесты, новых монстров. О специальных multiplayer-картах и поддержке игры через Интернет разработчики все еще думают.

Первое доказательство гибкости системы уже есть — на Интернет-сервере Dink'a уже лежит несколько add-on'ов, которые добавляют пару квестов к уже существующим в shareware. Выход полной версии планируется на конец нынешнего января (материал лежит в редакционном портфеле с начала ноября, и, помню, прежний релиз планировался на конец этого славного осеннего месяца... — **Ред.**). Посмотрим, попробуем на зуб...

1. Первый квест будущего рыцаря и мага — накормить хавроний.

2. Еще немного, и Динк получит свое первое заклинание — Fireball.

Резня нон-стоп

Александр Вершинин

The Elder Scrolls Legend: Battlespire

"Продолжение" незабвенной Daggerfall последовало раньше, чем некоторые поклонники смогли успешно завершить основной квест оной. Последнее, кстати, является несомненным достоинством для ролевой игры. И вот появилась Battlespire, игра с гордой надписью "3Dfx" на коробке.



елкая месть, подумаете вы. И не ошибетесь. Bethesda сделала очень неправильный политический ход, поленившись заново отпечатать коробки для Battlespire. Дело в том, что великие художники упомянутой фирмы сделали "слишком большие текстуры", которые "не помещаются в память акселератора". Текст в кавычках изъят из официального заявления компании Bethesda, появившегося незадолго до выхода самой игры.

Схема создания персонажа — таково истинное сокровище деятелей из Bethesda. К счастью, они это понимают...

Большая ошибка

Bethesda, кажется, держит игровую общественность за полных дурачков. Трудно себе представить более глупое оправдание. В результате newsgroup'ы обсуждают вовсе не детали прохождения Battlespire — пользователи упражняют свое чувство юмора на толстой носорожьей шкуре разработчиков. Ведь незадачливый юзер, польстившийся на "первую РПГ, поддерживающую 3D-ускоритель", узнает о подлоге уже после покупки продукта. К тому же Bethesda упустила блестящую возможность стать той самой первой 3Dfx RPG. Westwood после долгих мучений все-таки выпустила свой 3Dfx patch для Lands of Lore. Публика в восторге. "Ускоренные" пользователи рыдают от счастья и благодарят фирму-изготовителя.

Между тем Bethesda перешла на вкусное SVGA-разрешение. На P233 игра практически не тормозит. Скорость в 166 МГц резко меняет дело: Battlespire долго дергает жесткий диск, появляется долгожданная дискретность при движении. Словом, все как надо. Вместе с тем Battlespire смотрится на порядок лучше Descent to Undermountain с ее полностью трехмерным engine'ом. Bethesda, очевидно, решила отдаваться прогрессу не сразу, а по частям. Сначала SVGA и mlook, затем полигональные монстры и грамотно ускоренный движок. Ну а пока авторы Battlespire уверяют, что их тщательнейшим образом прорисованные плоские монстры гораздо лучше любых трехмерных моделей.



1. Темные мрачные помещения. Тусклые палитры. Очень знакомо.

Остатки прежней роскоши

Схема создания персонажа — таково истинное сокровище деятелей из Bethesda. К счастью, они это понимают, и вот уже третья RPG подряд использует практически одну систему генерации героя. Авторы лишь немного перетасовали интерфейс, одновременно упростив его и сделав более наглядным.

В активе демиурга есть определенное количество очков. Или "денег" — как хотите. На них вы можете "купить" полезные качества для вашего будущего героя. На своих местах осталась солидная статистика личных качеств (str, dex, int и прочие) и система рейтинга skill'ов. Все умения могут быть разбросаны по трем категориям: Primary, Major, Minor skills. Оставшихся ожидает незавидная участь "недоразвитых" skill'ов. Впрочем, фонды стоит тратить вовсе не на развитие умений.

Так как ваш персонаж начинает свое путешествие, имея при себе только набедренную повязку, идея экипировать его не так уж и плоха. Вы можете снабдить своего питомца заклинаниями, оружием, кольчугой и даже магическими вещицами. Хотя с этим лучше все-таки подождать: графа "advantages/disadvantages" имеет наивысший приоритет; в ней вы обнаружите такие полезные примочки, как регенерация маны и здоровья, невосприимчивость к магии и прочим неприятностям. Именно это и надо выбирать в первую очередь. И лишь затем переходить к чисто хозяйственным закупкам в оружейном складе.

Последний танец с Мэри Джейн

Будучи готовым к боевым действиям, стоит все-таки узнать, за что идет борьба. Потому как любое боренье должно быть идейным. Вы, подающий надежды воин и маг, волшебным образом переправляетесь в другое измерение, на остров-крепость Battlespire. Остров, как водится, парит прямо в безвоздушном пространстве. Эта цитадель была выстроена специально для проведения выпускных экзаменов будущих убийц и душегубов. К несчастью, Battlespire оказывается захваченным Daedra Lord'ом с непроизносимым именем, который подчинил себе "учебных" монстров и перерезал всю стражу. Подлый мутант не забыл и об одной важной вещице — он накрепко задраил все выходы из цитадели. Ваш единственный шанс заключается в некоем древнем звездном транспорте, пришварто-



ванном к Battlespire. Таким образом, вам предстоит пройти через все уровни тренировочной крепости, размазать по астралу главного негодяя и ретироваться в свою реальность. Короче, ничего особенного.

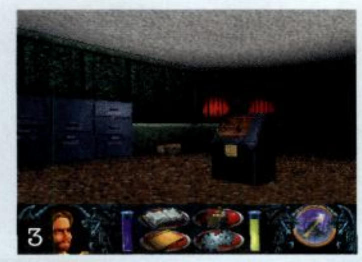
Бей первым, Фредди!

По странному стечению обстоятельств, вы не находите друзей среди теперешних обитателей Battlespire. Несмотря на этот удручающий факт, вы можете попробовать побеседовать с любым монстром. Впрочем, беседа обычно заканчивается взаимными оскорблениями, быстро перерастающими в вооруженную схватку. Так что проще бить первым, не переходя на личности.

А вот к боевому режиму в игре надо привыкать. В сочетании с прогрессивным mlook'ом, этот режим может поначалу сильно дезориентировать. Драться предельно просто: держите кнопку мыши и изо всех сил возите сие животное по его родному коврику. При этом оружие, находящееся в руках вашего героя, начинает беспорядочно мотаться из стороны в сторону, убивая и калеча всех на своем пути. Беда лишь в том, что, уже отпустив кнопку атаки, вы начинаете (исключительно по инерции) мотать головой, а не мечом. Психоделично, но крайне неудобно — особенно когда вас атакует очередной монстр.

К чести игровых негодяев надо сказать, что их AI находится на весьма солидном уровне. То есть враги отчего-то не спешат подбежать к вам и быть сию секунду нашинкованными. Вовсе нет! Во-первых, они предпочитают кидаться заклинаниями или использовать луки. Ну а если дело все-таки доходит до ближнего боя, монстр всегда отслеживает свое здоровье. Стоит вам слишком сильно надавить на оппонента, и он ударяется в бега, стараясь спасти собственную шкуру. Кроме





того, враги вовсю используют старую проверенную тактику "подбежал, ударил, убежал". На первых порах приходится туго.

Здорово сделаны удары — как ваши, так и вашего противника. Если раньше вам просто сообщалось о том, что вы или враг парализованы или отброшены сильным ударом, то в *Battlespire* все иначе. Пропустивший нокдаун недруг на несколько секунд застывает, открываясь для верного удара. Вы же, поймав хороший пинок, отлетаете назад или с удивлением наблюдаете, как медленно, если не тягуче двигается ваша рука с оружием. Чтобы прийти в себя после удачной зуботычины, требуется время. Ну а если вы неискушенны в ближнем бою, опытный фехтовальщик с легкостью вышибет оружие из неумелых рук — вы увидите его валяющимся на земле. Разумеется, можно подойти и забрать.

Battlespire гораздо более аркадно-ориентирована, чем ее предтечи. Супостаты сильны по-настоящему, а ваш набор приемов непривычно велик. Кроме упомянутых пассов с оружием и мышью, возьмите на примету пару "специальных" приемов, предусмотренных авторами. По вашей команде персонаж может резко присесть, уклонившись от смертельного удара. С другой стороны, вы можете неожиданно сильно толкнуть соперника — этот прием очень опасно испытывать перед стенами. Вы теряете много здоровья, со всей дури влетая в крепкую каменную кладку головой. Экзотика хороша, но нельзя забывать и о замечательной кнопке strafe. Герой "стрейфится" очень быстро и послушно. Не хуже, чем в Quake. Да и использоваться этот прием будет в похожей ситуации — лучший способ уклониться от летящего прямо в лоб fireball'а. Ответный удар? Нет проблем: специальное меню позволяет закрепить за кнопками F1-F8 любое заклинание. Похоже, месяцы игры в Diablo не прошли даром даже для RPG'шников из фирмы Bethesda.

Хорошо акселератам!

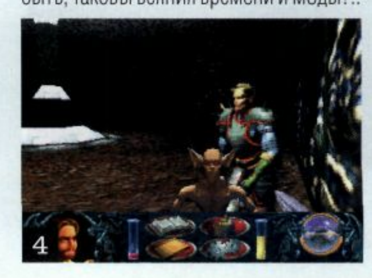
Умения героя в Battlespire "поднимаются" с удивительной скоростью. Особенно после долгого мучения с Ultima Online. За какие-то жалкие десять ми-



нут нулевое умение обращаться с посохом увеличилось на 40 experience-очков. С другой стороны, это абсолютно правильно. Ведь ваше единственное занятие в игре — прогулки по этажам, убийство всего живого и сбор полезных вещей. Иногда встречаются пазлы и загадки, но не слишком часто. Основной задачкой в игре становятся сами этапы. Точнее, их прохождение. Не помогает даже карта — приходится долго шевелить мозгами, где же может быть проклятый выход!

Жанр Battlespire застрял где-то посередине между RPG и Action. Для хорошей аркады не хватает ускоренной графики.

В компании играть еще веселее. Сетевая игра предусматривает не только deathmatch, но и совместное прохождение уровней. Что безмерно украшает игру, упрощает процесс ее одоления и ставит Battlespire в один ряд с Hexen. Пожалуй, подобное сравнение наиболее точно описывает новый продукт от Bethesda. Жанр Battlespire застрял где-то посередине между RPG и Action. Для хорошей аркады не хватает ускоренной графики и (все-таки) динамизма, а для ролевой игры сюжета. Battlespire чем-то похожа на великую и неповторимую Ultima Underworld. К несчастью, сюжет несколько подкачал. Хотя... может быть, таковы веяния времени и моды?..



The Elder Scrolls Legend: Battlespire

Разработчик	**Bethesda Softworks**
Издатель	**Bethesda Softworks**

Резюме

Знаменитая серия фирмы Bethesda претерпела заметные изменения. Battlespire обладает SVGA-графикой, поддержкой коллективной игры по сети и Интернету. Вместе с тем фирма рассталась с идеей глобального мира и сделала лишь последовательность уровней, сильно похожую на устройство Doom'a. Изменения. К лучшему или худшему — вот в чем вопрос.

Системные требования

ОС:	**MS-DOS или Windows 95**
Процессор:	**Pentium 133**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**2x**
Видеосистема:	**SVGA**

Дополнительная информация

- 3DFx не поддерживается

Рейтинги

Графика	**86%**
Звук	**80%**
Сюжет	**80%**

Интересность

87%

2. С монстрами можно поболтать. Но не ожидайте от них разумных действий.

3. Уровни изобилуют забавными "пьедесталами" с кнопками.

4. Плоские враги. Стоит ли овчинка выделки? Может, полигональные все-таки лучше?

5. Уровни обладают сложной структурой. Много подъемов, лестниц и даже подвесных мостов.

Добавь воды

Александр Вершинин

Некоторые игровые компании обладают удивительной способностью, доступной далеко не каждому. Идея состоит в том, чтобы взять гениальную или просто очень хорошую идею и довести ее до состояния полного отстоя. В последнее время на этом поприще кормится и процветает гигантская Sierra On-Line. Насколько же талантливым надо быть, чтобы испортить Diablo от Blizzard! Но ничего, ребята не испугались поставленной перед ними задачи.

Hellfire



Hellfire, первый официальный add-on к Diablo, был в разработке не так уж и долго. Появился он вскоре после слухов о создании, а затем и развале add-on'а. Причем сначала Hellfire называлась "полноценным" продолжением культовой action-RPG и лишь незадолго до релиза получила клеймо "single player only".

На первый взгляд, все замечательно. Очередной злой гений, более 25 свежих видов врагов, 8 абсолютно новых уровней...

Что происходит?

Исходный сюжет Hellfire таков. Некий могучий волшебник освобождает демона по имени Na-Krul. Самоуверенный человек собирался использовать чудовище в собственных целях, но орешек оказался ему не по зубам. Постепенно выйдя из подчинения, демон уничтожает несчастного экспериментатора и готов приступить к своим основным обязанностям. Каким? Таким же, как и у белых лабораторных мышей Pinky и Brain, — завоевывать мир.

На первый взгляд, все замечательно. Очередной злой гений, более 25 свежих видов врагов, 8 абсолютно новых уровней, огромное количество неизвестных прежде вещей, заклинаний и бонусов. Надо бы радоваться. Но не стоит забывать об одной немаловажной штуке: Hellfire делали для фирмы Sierra On-Line, а не для Blizzard (хотя последняя и куплена "Сьеррой"). Кудесники из Blizzard слишком заняты Diablo 2, чтобы возвращаться к первой части.

Как стопроцентно "одиночная" игра Hellfire обязана обладать богатым и интересным сюжетом. По крайней мере сюжетная линия не должна уступать изначальному образцу. Авторы Hellfire решили для себя эту важную проблему очень просто: они почти полностью оставили все старые квесты. Четыре родных игроку этапа, Dungeon, Catacombs, Caves, Hell, тоже на месте и не претерпели особых изменений. Во всяком случае первый Босс, которого вам предстоит удалить, является старым знакомцем. Это Butcher. Почему и как он остался в игре — неясно. Согласитесь, уже дурное предзнаменование.

Дальше игра следует по накатанной дорожке. Закончить Hellfire можно, пройдя до шестнадцатого уровня, расположенного на этапе Hell, и убив самого Diablo. Но зачем тогда покупать Hellfire, если он является копией недавнего хита? Неужели только из-за возможности выбрать уровень сложности игры в single player game?

Новое — это хорошо забытое

Два обещанных новых этапа добавлены очень топорно. Получить соответствующее задание и попасть на подземный "инсектоидный" этап можно уже после прохождения Catacombs. В городе появились пара мостов и еще один персонаж, который и дает нужную миссию. В зеленых сумерках подземных холлов обитает масса отвратительной дряни, которая весьма активно посягает на здоровье игрока. Спрайты новых монстров и их общая анимация сделаны на достойном уровне и не вызывают особых нареканий. Впрочем, в каждом звере можно узнать прообраз: так, "собачки" по-прежнему издают противное "цок-цок" и плюются ядом. Зато появились забавные шарики на ножках, напоминающие русских народных колобков, которые от малейшего удара смачно лопаются с приятным для сердца экзорциста звуком. Гораздо более действенной стала магия. Свежие враги без зазрения совести имитируют знаменитую "катюшу" с помощью своих заклинаний. Бывает больно. Чтобы закончить этап, нужно лишь порешить главного мутанта и найти карту, являющуюся пропуском в обитель Na-Krul'а.

Crypt-уровень Hellfire можно назвать самым красивым этапом Diablo. Художники потрудились на славу, воздвигнув нечто монументальное. По логике вещей, так должен был выглядеть Hell — чарующе привлекательно и абсолютно смертельно. Саркофаги со скелетами внутри, массивные каменные двери, горгульи и барельефы на стенах — все эти мелкие детали интерьера создают неповторимую атмосферу. Безумие продолжается в палитре, иссиня-черные и сочные красные тона которой здорово сочетаются с ярко-оранжевой лавой. Не отстают и монстры. "Козлы" обзавелись роскошными черными крыльями падших ангелов, а навстречу вам всегда спешат деловитые красные бесы. Кстати, одни из самых крепких созданий уровня. В числе прочих оппонен-



1. Опять заМадня!



2


3



тов часто выступают wrath, испускающие волны магических заклинаний, zombie и иже с ними. Монстры отлично вписываются в идею и исполнение уровней Crypt — здесь попахивает настоящим эстетством! Ну и, конечно, серой.

Интересно, что ваши враги на последнем уровне Crypt значительно более могущественны, чем охрана лорда Diablo. Поэтому глупо было бы ожидать, что победа над мятежным демоном, захватившим жилище своего освободителя, будет более простой, нежели сражение с Diablo. Чтобы облегчить участь игрока, авторы припасли секретное оружие. На каждом уровне этапа Crypt вы должны найти по клочку рукописи, которая способна значительно подорвать силы Na-Krul'a.

Шаолинь атакует

Вероятно, пытливый читатель уже наслышан о новом персонаже, представленном в Hellfire. Это монах. Человек неординарный, с причудами. Похоже, что монах является в какой то степени "усреднением" между тремя оставшимися героями, уже знакомыми нам по Diablo. Monk обладает совершенно удивительным умением очень эффективно драться без оружия. Несмотря на то что его прыжки и удары ногой смотрятся весьма эксцентрично, монах на первых порах значительно более смертелен без всякого оружия. Это видно по статистике.

С другой стороны, Monk ловко владеет боевым посохом. Пусть сила ударов несколько снижается, но скорость их нанесения значительно увеличивается. Более того, прекрасно управляясь с посохом, монах может наносить удары сразу нескольким врагам, неосторожно расположившимся вокруг него. Единственный серьезный недостаток этого персонажа — не особо великая способность к магии. 80 очков — этого не хватит, чтобы вести серьезный бой. К тому же специальный skill монаха (Search) вряд ли понадобится своему обладателю в горячей схватке.

Подарки и бонусы

Hellfire, к вящей радости широких масс, предлагает очень много интересных и в высшей степени полезных вещей. Больше всего игрока должен порадовать новый, пятый, уровень магии. Туда входят заклинания, о которых вы давно мечтали. Например, феноменальная Nova, которая теперь доступна в форме книжек. В числе прочих волшебств мощный Immolation, испускающий сноп огненных шаров вокруг волшебника, Berserk, на некоторое время затуманивающий разум врага, заставляя его атаковать всех и вся, и некоторые другие. Ожидайте также увидеть Reflect, Lightning Wall, Ring of Fire и даже Warp, переносящий вас к ближайшему выходу с уровня. Праздник души, да и только.

Абсолютно новым словом в Diablo стали Runes и Oils. Руны есть не что иное, как ловушка-мина, срабатывающая в момент вашего с ней контакта. Масла же незаменимы при уходе за оружием. Они способны восстановить "работоспособное" состояние клинка, увеличить силу его удара и даже улучшить точность нанесения последнего. Для некоторых unique items лечение маслами может стать настоящим спасением.



Осталось лишь отметить появление некоторых очень забавных видов оружия. Точнее, волшебных эффектов заговоренного оборудования. Так, вы можете найти меч, сила удара которого случайным образом определяется в пределах от 0 до 500%. Если же вы хотите гарантированно нанести больший урон врагу, попробуйте меч, разящий в два раза эффективнее, нежели обычный образец. С другой стороны, когда враг умирает под вашими ударами, вы тоже теряете здоровье. Но в два раза меньше, чем соперник. Может быть, это отдача?

Монах является в какой то степени "усреднением" между тремя оставшимися героями, уже знакомыми нам по Diablo.

Multipass

Как уже говорилось, Sierra не планировала выпускать чисто "одиночный" Hellfire. Такое решение было принято недавно. Кто знает, почему это произошло? Вполне вероятно, что Blizzard отказалась поддерживать Hellfire на своем Battle.net-сервере. Тем не менее хакеры обнаружили фрагмент кода в игре, который "запирает" уже вложенные многопользовательские возможности Hellfire. На http://www.student.hv.se/home/fdadv95/diablo/ находится неофициальный patch к Hellfire, который удаляет досадную ошибку фирмы Sierra. Таким образом, вы все-таки сможете попробовать силы старых героев Diablo против новопришедшего монаха, играя в сети, по модему и нуль-модему. Только я вам этого не говорил.



Hellfire

Разработчик	Synergistic Software
Издатель	Sierra On-Line

Резюме
Sierra помогла поклонникам Diablo скоротать время до Diablo 2. Два новых уровня, мириады свежих врагов. Новое оружие и, конечно, монах. Новый персонаж побеждает нового Босса? Но только с вашей помощью.

Системные требования

ОС:	Windows 95
Процессор:	Pentium 60
Память:	16 Мбайт
CD-ROM:	2x
Видеосистема:	SVGA

Рейтинги

Графика	Diablo
Звук	Diablo
Сюжет	67%

Интересность
81%

2. Слишком большое насекомое.

3. Ад Гостеприимный.

Графическая немочь

Александр Вершинин

Шум вокруг Descent to Undermountain поднялся задолго до появления самой игрушки. Так соленый бриз означает близость моря, отсутствие пикселизации использование 3Dfx, а рейтинг игры со знаками вопроса — статью г-на Мотолога. Да, именно так. Baldur's Gate не единственная AD&D RPG от Interplay.

Descent to Undermountain



ак и предрекали многие, DtUM оказалась весьма гадким утенком. По крайней мере с точки зрения графики. Использование "самого лучшего в мире" трехмерного "движка" от Descent вовсе не украсило эту ролевую игру. Скорее даже наоборот.

Доброе ли старое?

Вот в чем вопрос. Даже для своего времени Descent engine был несколько утомителен — слишком сильная пикселизация излишне напрягала человеческие органы осязания. Дело исправил известный patch. Догадайтесь, под какую видеокарту. Но для Descent to Undermountain такая роскошь не предусматривается. RPG'шники — люди привычные к дрянной графике. Некоторые до сих пор играют в текстовые MUD'ы. Так с какой стати стараться и оптимизировать код под 3Dfx?

По-настоящему трехмерные монстры в Descent to Undermountain просто умоляют сменить художников. Последние работают откровенно топорно.



1. Размечтался, одноглазый! С таким арсеналом героя живым не возьмешь!

Хотя особенно много писать не пришлось бы. Один раз взглянув на уровни игры, вы безошибочно их опознаете. Длинные прямоугольные кишки с текстурами-светильниками и множеством изгибов. Весь лабиринт бесформенной глыбой возникает перед вашими глазами — стоит лишь посмотреть на карту. Она тоже не получила долгожданного "апгрейда". Карта красивая, можно даже сказать, зрелищная, но абсолютно нефункциональная. Игрок скорее всего просто застынет в священном ужасе, увидев в какие сложные геометрические построения он забрел.

Старенький "движок" DtUM в техническом смысле даже сейчас явно лучше, чем любое произведение фирмы Bethesda. Не хватает лишь здорового *внешнего лоска. По-настоящему* трехмерные монстры в Descent to Undermountain просто умоляют сменить художников. Последние работают откровенно топорно. А потому, игровое окно приходится уменьшать до трех четвертей — полноэкранная версия игры пугает.

Когда Descent был маленький...

Изначальная идея игры, похоже, была весьма неплохой. Интересно, что ее до сих пор можно почувствовать, преодолев закономерные позывы при первом знакомстве с DtUM. Попробуйте на досуге.

А начиналось все примерно следующим образом. Игрок оказывается в честном AD&D-городе Waterdeep. Вы пытаетесь немного подзаработать в качестве наемника. И сразу получаете солидного клиента — одна из "шишек" городского совета вербует вас для очень непростой работы. Дело в том, что Waterdeep построен прямо на древнем подземном лабиринте, который носит название Undermountain. В местах, куда осмеливаются спуститься лишь гномы, обитает всяческая веселая братия, имеющая четкую AD&D-классификацию Lawful Evil. С некото*рых пор негодяи активизировались и* стали выползать из своих нор наружу, в город. Их действия, очевидно, координирует некое могущественное и очень хитрое зло. То есть ваша непосредственная мишень.

В теории Descent to Undermountain выглядит заманчиво. Вся игра — это цепочка отдельных миссий. Каждый раз вы спускаетесь все глубже и глубже в земные недра, освобождая новые территории и убивая все более сильных врагов. Наверху, в городе, всегда открыт рынок, в котором можно спустить честно награбленные деньги, и много NPC-персонажей, которые вовсе не против с вами поболтать. Save game'ы делаются в любой момент, что очень разумно, учитывая некоторую аркадность DtUM.

Снова о персонажах

Оригинально. Наиболее подходящая характеристика для игры. DtUM сделана не так, как у всех, с долей хорошего юмора. Осознаешь его не сразу, постепенно. Взять хотя бы обыкновенный процесс генерации персонажа.

Помня о логотипе AD&D, можно ожидать богатый набор рас. Так и есть — люди, эльфы, полукровки, гномы — все на месте. От выбора расы зависят боевые и магические качества героя. За расами выбирается класс: воин, маг, клерик, вор. Удивляться начинаете чуть дальше, делая статистику. Roll stats выдает лишь набор цифр, не привязывая их к какому-то определенному *качеству, будь то strength, agility* или wisdom. Нет! О великий point & click! Вы чинно подбираете цифру и переносите ее в свой "бланк" с параметрами героя. Удобный дизайн игры сразу поясняет функции того или иного





качества персонажа, демонстрируя результаты всех экспериментов. Увеличиваете strength — сейчас же возрастает сила удара. Уменьшаете intelligence — и видите, сколько именно заклинаний вы сможете запоминать. Это гораздо удобнее, чем узнавать подобные вещи, уже начав игру.

Первая истерика вас, вероятно, настигнет при выборе подходящей физиономии для своего "Аватара". Не старайтесь, приличную найти невозможно. Да, вот та, с высунутым до предела языком, самая очаровательная! В тройке фаворитов также находится вампир с острыми поросячьими ушками, увешанный серьгами по самое "нехочу". Ваша точная копия, не так ли?

RPG Quake?

Приключения начинаются уже на поверхности. Так как многие подземные ходы ведут в различные сооружения города, то перед входом непосредственно в подземелья, у вас есть блестящая возможность побродить по самому зданию. "Наверху" всегда много NPC, которые не прочь почесать языком, что-нибудь продать или купить или просто поделиться информацией. Система диалогов на удивление продумана: вы не сможете перебрать все возможные варианты ответа, не загружая спасенную игру. Стоит ошибиться в беседе — и вы рискуете упустить хороший шанс подзаработать. Такие правила игры приятны. Более того, не забывайте, какая кнопка мыши отвечает за "разговор", а какая за "удар". Военные действия можно вести и на поверхности. Вот только NPC обычно достаточно круты, чтобы уложить вас на отдых с первого удара.

В Descent to Undermountain есть mlook. Честное слово! Также была обнаружена функция strafe — несколько медленная, но очень полезная. Почему? Поначалу ваша жизненная энергия столь невелика, что любой монстр (включая жалкую крысу) вышибает ее с одним махом. Поэтому в ход идет старинная тактика: подошел, ударил, отошел. При необходимости повторить. Монстры достаточно тупы, чтобы не догадаться подойти поближе. Следуя AD&D-заветам, вам придется собирать ключи, переключать всевозможные рубильники и открывать секретные двери. Последние расположены очень разумно. Больше не надо с остервенением искать маленькую кнопку на стене. Вы просто получаете отвлеченное сообщение о том, что "откуда-то дует". Может быть, это щель в стене?

По лестницам можно лазить, по потолочным балкам ходить, а ящики, гробы и кухонную утварь разбивать единым ударом. Окрестности обычно богаты бонусами — без добычи уйти достаточно сложно. Тем более что вещи выпадают не только из разбитых контейнеров, но и из поверженных монстров.

А убивать их абсолютно необязательно! Многие монстры с удовольствием побеседуют с вами о жизни, о сложных временах. Практически всегда существуют несколько вариантов решения проблемы. Задание может быть выполнено мирным, дипломатическим путем, или же силовым. У последнего много плюсов: набор experience-очков, сбор вещичек убиенных и ненадобность напрягать извилины в поисках правильной фразы.





Поначалу ваша жизненная энергия столь невелика, что любой монстр (включая жалкую крысу) вышибает ее с одним махом.

Где совесть?

Такой увидит игру человек, наступивший на собственные глаза. Теоретически, повторюсь, игра хороша. Descent to Undermountain подвела лишь графика и бета-тестеры. И если о графических проблемах уже все сказано, то критика тестеров еще впереди.

На коробке с игрой значится гордая надпись "Для DOS и Windows 95". Действительно, при инсталляции вы видите ностальгический рапорт о запуске DOS4GW. Но под DOS игра просто виснет. А под Win'95 ужасно "бажит" вся система меню. К счастью, сам игровой движок заработал нормально. Так было на тестовой машине номер один. На втором компьютере DtUM отказалась идти вообще. Причины подобного поведения неизвестны. Ясно лишь одно: код кишит самыми разнообразными багами, безжалостно добивающими тех смельчаков, что все-таки решились посмотреть игру.

Разработчиков игры, фирму Interplay, стоит поблагодарить лишь за одно: они не обещали поддержку 3D-акселераторов. Они ее и не сделали. Bethesda, принимай камушек в свой огород!

Descent to Undermountain

Разработчик	**Interplay**
Издатель	**Interplay**

Резюме

Смелый замысел, интересная идея игры. Все остальное — на чистом энтузиазме. Прославленный "движок" от Descent выглядит скорее графическим атавизмом, чем гордостью Interplay. Waterdeep в опасности, но смогут ли игроки победить кошмарного монстра, порожденного художниками фирмы?

Системные требования

ОС:	**MS-DOS или Windows 95**
Процессор:	**Pentium 90**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**4x**
Видеосистема:	**SVGA**

Дополнительная информация

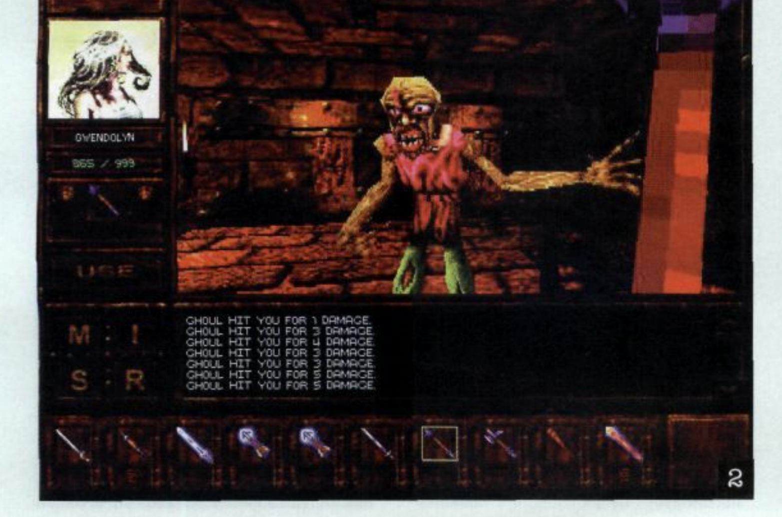
- 50 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	**69%**
Звук	**81%**
Сюжет	**89%**

Интересность

76%



2. Только последний ghoul мог замахнуться на девушку с именем Gwendolyn.

3. Близнецы. Жаль, что не срослись топорами.

Онлайновые томагучи

Александр Вершинин

Ultima Online

Идея японская. Исполнение американское. Эффект почище ядовитых китайско-радиоактивных томагучи, продаваемых повсеместно в Москве, и зловещего мультфильма, подкосившего здоровье японских детишек. Ultima Online. До свидания, Реальность!

Ultima Online не игра. Фирма Origin просто решила слегка подзаработать, а Lord British обкатать свою новую идею. Но, может быть, все гораздо сложнее? Быть может, это глобальный заговор американского правительства против всего разумного человечества? Или, что еще более вероятно, Ultima Online была заказана московским правительством, которое приурочило введение повременной платы за использование телефонной сети к появлению онлайнового продукта Origin в России?..

Common people

"Я хотел бы жить, как обычные люди..." Да, в переводе песня теряет свое обаяние. Так вот: если вы больше не желаете подолгу пребывать в этом технократическом обществе, у вас появилась прекрасная возможность решить эту проблему. Требуются лишь компьютер, модем, вход в Интернет и коробка Ultima Online. На пиратов не надейтесь. За игру необходимо ежемесячно платить, и не только. Вам придется стать зарегистрированным пользователем — как ни кощунственно это звучит!

Регистрация. Ежемесячные взносы. Похоже на клуб, не так ли, коллеги? Даже девиз UO "Are you with us?" несколько противоестествен, ставит перед выбором. С нами или против нас? Не удивительно, что появляются разнообразные клубы и сообщества игроков в Ultima Online. Разумеется, такой клуб есть и в Москве. Что? Нет, Москва — это в *этом* мире. А *там* — Britain.

Working like a dog

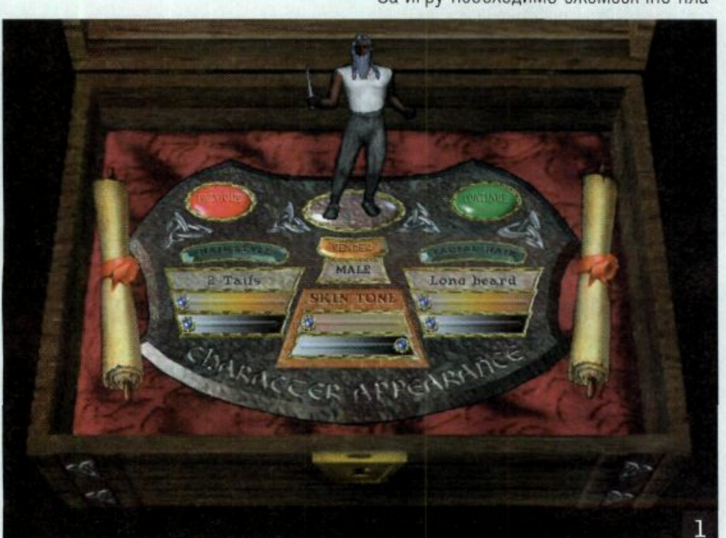
Представьте игру без сюжета. Игру, рассчитанную на несколько тысяч человек. Единственное занятие игрока в UO заключается в совершенствовании своего персонажа. Кстати, ох и тяжкая работа! Пролетают часы, дни, месяцы. В результате вы располагаете собственным домом в виртуальном мире, собственным счетом в банке, имеете титул, содержите магазин, катаетесь на яхте. Замечательно! Чем не параллельная реальность? Жаль лишь, что приходится отрываться от монитора — чтобы поддержать свою физическую оболочку питательной биомассой и заработать десять долларов на оплату UO. Суррогат существования? Конечно. Но какой привлекательный! Эта игра — как наркотик. Либо не понравится совсем, либо займет ВСЕ ваше время. Свободное или нет. Одновременное существование в обоих мирах абсолютно невозможно.

I'm a creep

Как и всякая приличная RPG, UO начинается с создания персонажа. Правда, перед этим волнующим моментом вам придется оформиться на официальном Интернет-сервере Origin и выбрать оптимальный игровой сервер. Даю справку: на данный момент Ultima Online имеет десять игровых серверов и около десяти тысяч пользователей. Мультипликационное вступление к игре легко и непринужденно "легализует" существование нескольких миров. Злой колдун подчиняет своей воле любимую планету Лорда Бритиша с помощью волшебного камня. Но появляется Avatar и разносит драгоценность вдребезги. Как обычно, применение грубой силы лишь усугубляет ситуацию — в каждом осколке камня находится точная копия исходного мира. А значит, в географическом плане все миры абсолютно идентичны. Разумеется, за исключением домов, построенных пользователями в самых невероятных местах.

Несмотря на кажущийся примитивизм в системе генерации героя, все действия надо обязательно продумать. Ошибка в любом пункте может сильно осложнить вашу виртуальную жизнь — особенно в ее начале. У "альтер-эго" всего три основных физических параметра: Strength (жизнь), Dexterity и Intelligence (количество магической энергии). Кроме того, от Strength и Dexterity зависят ограничения на использование всевозможных вещей. Стоит занизить Strength — и вы не сможете взять в руки longsword, минимизируйте Intelligence — и многие заклинания станут недоступными. Любой из трех параметров можно развить упорными тренировками, но не лучше ли просто немного подумать?

Следующее меню для многих окажется сложной задачкой. Вам придется выбрать те skill'ы, которые формируют класс персонажа. Каждый герой в игре обладает примерно 45-ю различными ремеслами (skills). Только что созданный персонаж во многом напоминает ребенка: абсолютно беспомощен, не может себя защитить, не имеет особых достоинств. Короче говоря, никто. Как достигается подо-



1. UO имеет сложную систему генерации персонажа.









бный эффект? Очень просто — все ваши ремесла практически равны нулю. Впрочем, такая ситуация не должна быть причиной для расстройства или комплексов, ведь любой skill может быть натренирован. А это значит, что вероятность благополучного исхода при использовании ваших умений увеличивается. Элементарный пример: со swordsmanship, близким к нулевой отметке, вы не сможете победить даже овцу или собаку. Не говоря уж о скелетоне или орке. Это правило справедливо и для любого

Бравые ребята Лорда Бритиша телепортируются прямо на место преступления и убивают возмутителя спокойствия одним ударом.

другого ремесла, будь то mining, blacksmithy или cooking. Ну а не умея ровным счетом ничего делать, вы никогда не сможете заработать — хотя бы на орудия труда. Так вот, выбирая три изначальных skill'а, которыми будет обладать ваш герой, вы выбираете персональный способ заколачивания денег. В вашем активе ровно сто experience-очков. Вы можете распределить их между любыми тремя (или двумя) ремеслами, которые покажутся вам полезными. Нужно только помнить, что на каждом сервере может быть создано лишь ограниченное количество персонажей. А нелюбимый герой будет удален из списка (и освободит место для нового) только через неделю после его "рождения".



2. "Прятаться" в городе очень полезно. Авось не ограбят!



3. Неплохой образчик. Чтобы взять в руки Chaos Shield, надо стать Grand Lord'ом.

This magic moment

Торжественный миг рождения вашего первого героя в виртуальной реальности. Он ничего не знает, ничего не умеет, а также очень плохо представляет себе, что можно, а что нельзя. Коробка Ultima Online не содержит никакого описания игрового мира и его правил. Видимо, из принципа. Хотя, возможно, и из элементарных меркантильных соображений: Guidebook по UO продается отдельно за дополнительные двадцать условно-зеленых единиц. Крохи информации можно обнаружить на официальном Интернет-сервере www.owo.com, но это лишь верхушка айсберга. Самым лучшим гидом по UO станет ваша шкура — выдубленная и повешенная на стену замка какого-нибудь Player Killer'а (PK). Зато вы будете твердо знать, что не стоит выпрашивать лопату у Dark Lord'а.

Ultima Online использует идею MUD'а. Огромное количество пользователей одновременно "обитают" в одном и том же виртуальном мире, ищут приключения, истребляют монстров. С одной только поправкой: до сих пор MUD'ы были текстовыми. Origin же использует отточенный многими сериями Ultima графический engine, хорошо знакомый поклонникам RPG-жанра. Создается впечатление, что Ultima была лишь ступенью к более серьезной цели — глобальной онлайновой RPG. Под этим углом зрения вполне объяснимы такие "мелочи", как удивительная детализация игры и мириады разнообразных вещиц. И если раньше они были бесполезными, то в UO каждая из них выполняет определенную функцию: с помощью кирки добывается руда, молоток кузнеца позволяет ковать, а посох пастуха — пасти животных.

Наравне с "живыми" игроками (PC) виртуальную Британнию населяют NPC, то есть персонажи, управляемые компьютером. Они играют роль "массовки" в городах. NPC работают стражей, продавцами в магазинах, прислугой в тавернах. К каждому из них можно обратиться, но не всякий может быть полезен. Словарный запас NPC ограничен, так что стоит запомнить лишь несколько слов: teach, buy, sell, guards. Совершенно верно, в магазинах можно покупать и продавать товары, а практически любой NPC может научить вас своему ремеслу. В разумных пределах и за определенную мзду. Волшебный клич "guards!" заслуживает отдельного рассмотрения.

В Британнии более десятка городов, и вы можете выбрать любой из них в качестве стартовой позиции. Зачем нужны города? Прежде всего, это безопасные (в меру) убежища. Здесь редко появляются монстры и запрещены драки и "военная" магия. Идеальное местечко для новичка. За порядком бдительно следят все те же NPC-стражники. Кстати, они абсолютно неуязвимы. Как только вы переходите в боевой режим или применяете "нападающий" spell, считайте себя трупом. Бравые ребята Лорда Бритиша телепортируются прямо на место преступления и убивают возмутителя спокойствия одним ударом — вне зависимости от его экипировки, умения махать мечом или причин драки. После чего окружающая братия бросается к еще теплому телу с благородной целью сохранить скарб почившего для собственных целей.

В общем, боевой режим в городе — смерти подобен. В принципе, вы можете разгуливать по городу в "боевой стойке", но достаточно од-









ного крика "guards!" — и с вами покончено, и "благодетель" уже собирает ваши пожитки. Тем же самым способом пресекается воровство. Если воришка был настолько неаккуратен, что позволил вам засечь себя, достаточно произнести волшебное словечко, и... Не будем повторяться. Надо лишь держаться поближе к трупу — иначе ваши деньги могут оказаться в третьих руках. А мародерство в Британнии не возбраняется.

Knocking on heaven's door

Настало время пояснить цель игры. То есть признать факт полного отсутствия сюжета и некоторую бесцельность существования вашего персонажа. Два основных занятия игрока в Ultima Online — это совершенствования качеств и ремесел героя и наращивание счета в банке. Origin подарила игрокам великолепный, богатый мир, но не позаботилась о развлечении пользователей. Не ждите глобального квеста, батальонов героев, отправляющихся на борьбу со злом, и всемирного признания. Кое-что интересное будет, но не сразу. Когда? Примерно через месяц-другой после создания вашего героя.

Итак, могущество. Если у вас есть деньги — у вас есть все. Вы можете купить особняк и жить в нем, арендовать кузницу и организовать серийное производство кольчуг и мечей, основать ферму и разводить скакунов для искателей приключений. Можно купить яхту и путешествовать по миру, а можно основать собственную банду, финансировать гонку вооружений и вражду между кланами. Вариантов много. Так где же деньги?

Обратив внимание на список ремесел, вы увидите, что лишь четвертая или пятая часть от всей массы являются "военными". Остальные же могут вызвать недоумение. Анатомия, кузнечное и столярное ремесла, умение кашеварить, нищенствовать, пасти и приручать животных, добывать руду, играть на музыкальных инструментах, идентифицировать вещи — все это кажется абсолютно лишним. Тем не менее именно эти ремесла надо выбирать в самом начале, в процессе создания героя. Средненький маг или воин не сможет изготовить табуретку, меч или лопату. А значит, останется без товара на продажу и, следовательно, не получит денег. Хорошо, если у вас есть друзья, готовые потратить десятки тысяч золотых на вашу тренировку и экипировку. А если нет? Ведь каждый персонаж начинает игру всего лишь с сотней условных единиц.

Самый прибыльной (спорно) и популярной (бесспорно) в UO профессией можно считать mining. Копают все! Люди проводят целые недели в пещерах, добывая руду и переплавляя ее в заготовки. Полученное сырье уже

Можно купить яхту и путешествовать по миру, а можно основать собственную банду, финансировать гонку вооружений...

можно продать городскому кузнецу. Но обычное железо стоит копейки. Поэтому многие развивают blacksmithy, кузнечное мастерство. Имея железные заготовки, вы сможете собственными руками делать любое оружие, щиты и кольчуги. Чем больше развит skill (пределы от 0 до 100), тем более сложные вещи вы можете производить, тем меньше сырья вы портите. К тому же искусный кузнец вырабатывает исключительно качественные и надежные вещи. Таким образом, герой, изначально имевший 50 mining и blacksmithy, будет максимально быстро наращивать капитал.

Сонм "хозяйственных" skill'ов предоставляет и другие возможности для заработка. Столяр производит инструменты — и продает их. Но прежде ему нужно разжиться железными заготовками. Где взять? Можно купить у кузнеца, а можно и самому сработать. Переходим к предыдущему параграфу. Кстати, tinkering просто необходим шахтеру. Лопаты и кирки часто ломаются, а идти за ними в город обычно далеко и опасно. Так почему бы не делать инструменты самому? Опытный столяр может изготовлять даже мебель: столы, стулья, шкафы. К сожалению, в отличие от продукции кузнеца, детская кроватка или стойка бара вряд ли понадобится искателю приключений. Особенно в подземелье. Круг покупателей сужается до NPC. Приручение животных очень привлекательно для новичков. Последние беззащитны, поэтому под присмотром пары медведей гризли и пантеры вы будете чувствовать себя гораздо спокойнее. "Ручные" животные понимают команды: "атаковать", "охранять", "следовать за...", "принести" и так далее. Кошечек можно продать в городе, а на гориллу или медведя может польститься начинающий РС-вояка. Наиболее заманчивой выглядит идея приручить дракона — для этого необходимо всего лишь довести до максимума Animal Taming skill. По крайней мере перспектива куда более интересная, нежели удел самой лучшей швеи-мотористки!

Хваленая "реальная экономика" UO на самом деле очень примитивна. Колебания цен практически не ощущаются. Даже если вы только что продали 300 ножей кузнецу, в следующий раз цена не снизится. Игроки предпочитают пользоваться услугами NPC-магазинов, так как тамошние продавцы не имеют гадкой привычки жульничать и подсовывать бросовый товар.

March or die

Для собственного успокоения лучше считать период "добычи денег непосильным трудом" своеобразной проверкой на прочность. Если по окончании активных заработков вас все еще тянет играть в UO, то вы тяжело больны и достойны онлайновой игрушки от Origin.

Тяжелый труд не только помогает добыть деньги, но и увеличивает strength





4. Около банка всегда толпа. Рядом с вами живые и не очень.





и dexterity. Что очень важно для воина или мага. Последнему также не помешает развить свой intelligence, напрямую связанный с количеством магической энергии. Тупо, раз за разом используя любой "Lore" skill, будь то идентификация оружия, животных или трупов (есть даже такая наука!), вы неизбежно "поднимете" IQ. В этом основная проблема UO. Для того чтобы по-человечески поиграть, вы должны ежедневно ТРУДИТЬСЯ в течение пары месяцев, развивая себя и свои skill'ы. Иначе станете жертвой первого попавшегося монстра или PK.

Наемный NPC-учитель способен поднять ваши ремесленные познания лишь до 30—32 уровня. Дальнейший прогресс достигается исключительно при усердном использовании указанного skill'а. Более того, если долго не заниматься каким-нибудь делом, соответствующий skill начнет потихоньку деградировать. Что безумно обидно, учитывая сложность, с которой совершенствуются ремесла после отметки "30".

Наконец, досыта натренировавшись, натаскав свои боевые умения и приоб-



ретя самые лучшие доспехи, можно отправляться в dungeon. Если вы заводите Ultima Online ради приключений, битв и сокровищ, то найдете их только в подземельях. Последних совсем немного, чуть больше пяти. Каждое находится глубоко под горным массивом и имеет один вход, около которого всегда суетятся PK, ожидая одинокого странника или кучкующихся несмышленых новичков, решивших поглазеть на dungeon. Впрочем, наши друзья pkiller'ы — лишь достойное начало приключений. Продравшись сквозь их стройные ряды, вы оказываетесь в окружении немыслимого количества врагов! Diablo отдыхает. Это хорошо, даже здорово, но — опасно. Ведь Ultima Online не столь аркадна, как Diablo, и вы не сможете крушить врагов десятками. Воин может сражаться только с одним врагом, и, поверьте, это долгий процесс. Справиться с натиском способна только команда. Или хороший маг.

It's a kind of magic

Ultima Online сильна магией. Хороший маг легко осилит доброго воителя. В



Для того чтобы по-человечески поиграть, вы должны ежедневно ТРУДИТЬСЯ в течение пары месяцев, развивая себя и свои skill'ы.

распоряжении чародея великолепный арсенал для защиты и нападения. К сожалению, магию значительно труднее и дороже тренировать.

Как и в предыдущих Ultima'х, для заклинания необходимы определенные ингредиенты. Даже зная "наизусть" заклинание, то есть имея его в своем spellbook'e, вы не сможете реализовать заклятие без реагентов. В чем проблема? Ведь требуемые "составные части" всегда можно купить в магазине. Но это стоит денег. И больших. Вероятность успешного выполнения spell'а зависит от уровня magery skill'а и уровня intelligence. Загвоздка в том, что даже если попытка заклинания оказалась неудачной, вы теряете ингредиенты — так, будто все получилось! А теперь представьте себе тренировку: на нее уйдут не тысячи золотых, а десятки или сотни. Что автоматически означает



долгие, очень долгие недели в шахтах и рудниках.

Зато сложившийся маг, овладевший всеми восемью кругами spell'ов, с легкостью вызывает на подмогу духов земли, огня, воды и воздуха, воскрешает мертвых, превращается в демона и создает целые телепортационные ворота для всех желающих. Овладев же искусством создания магических свитков (scrolls), вы легко сколотите огромное состояние на их продаже.

Don't worry Be happy

Player Killers. Большая досада и радость UO. Радость прежде всего для самих игроков, которые получают огромное наслаждение от терроризирования более слабых и беззащитных. Удача для Origin. При суровой нехватке сюжета PKs вносят определенное оживление в игру. Вам всегда приходится опасаться: вне города вы можете надеяться только на собственные силы. А вот их-то обычно и не хватает. Потому что неглупые PKiller'ы предпочитают действовать сообща, группой. Мало кто устоит против нападения четырех-пяти воинов. Самые же крутые PK работают в одиночку — так больше славы и денег. К примеру, один Grand Master Mage (маг с уровнем magery 100), обладающий ручным черным драконом, любит телепортироваться из одного рудника в другой, оставляя за собой горы трупов. Проучить его смогли лишь три Grand Master Warrior'а, терпеливо поджидавшие шалуна в одной из пещер. Примечательно, что отважный повелитель драконов не умер в честном бою, а сбежал.

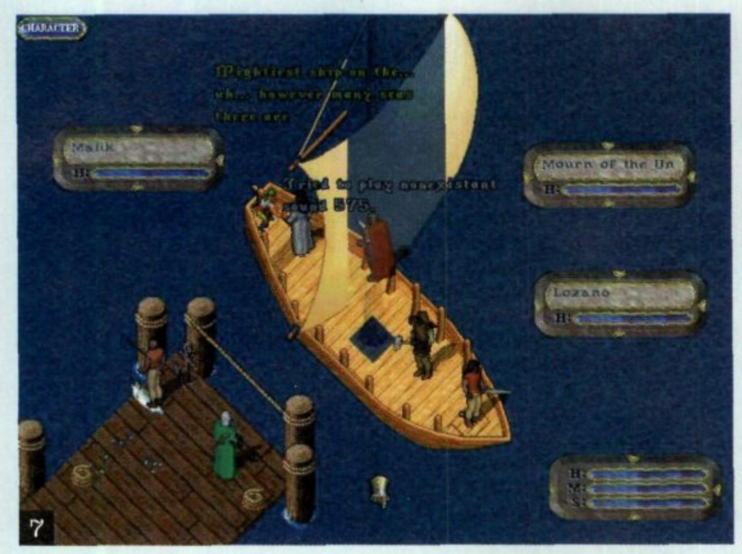
Как с ними бороться? Желательно не оставаться одному. Приобрести несколько телепортационных рун и держать наготове recall-заклинание. Одно движение — и вы уже в городе, под охраной любимых стражников Лорда Бритиша.

Things to do in UO when you are dead

Смерть персонажа неизбежна. Это аксиома. Рано или поздно игрок попадает в ситуацию, из которой выходит абсолютно мертвым. Насколько это плохо? Авторы UO были достаточно жестоки к проигравшим. В отличие от



5. За этим занятием люди проводят часы. Просто сидишь и жмешь на "повтор".
6. Полезное место. Здесь бесплатно возвращают к жизни.







Diablo, где труп теряет лишь носильные пожитки, смерть в UO значительно более болезненна. Во-первых, вы теряете ВСЕ. В любом случае. Как только жизненная энергия по тем или иным

Убийство или просто нападение на "отрицательного" персонажа не считается зазорным. Вы — мишень, одновременно охотник и дичь.



Ultima Online	
Разработчик	**Origin**
Издатель	**Origin**

Резюме
Уникальный эксперимент с привлечением тысяч тестеров. Они не только не получают оклада — они сами платят за участие. Или это настоящая параллельная реальность? Сотни Аватаров, кузнецов и крестьян. Будущее компьютерных игр или тупиковая ветвь? Решение в ваших руках. Ultima Online!

Системные требования	
ОС:	**Windows 95**
Процессор:	**Pentium 133**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**4x**
Видеосистема:	**SVGA**

Дополнительная информация
- 261 Мбайт на HDD
- SLIP/PPP или прямое подключение к Internet на скорости 28800 kbps

Рейтинги	
Графика	**89%**
Звук	**89%**
Сюжет	**Увы и ах**



причинам подходит к нулевой отметке, на земле появляется ваш труп, а на нем — все ваши вещи. Любой прохожий тут же с радостью отклонится от своего маршрута и примется копаться в вашем грязном белье. А тем временем перед вами ставится выбор: слоняться по миру в качестве призрака или "возродиться" на месте. Последнее очень опасно — по двум причинам. Первая: ваш убийца может находиться рядом. Вторая: вы ощутимо теряете experience-очки во всех skill'ах. Поверьте, это ужасно.

Из всего вышесказанного следует, что лучше отказаться от возврата своих вещей и остаться призраком. В таком виде вы невидимы для окружающих (в "мирном" режиме) и не можете ни с кем говорить. Кроме того, вы вольны проникать сквозь двери, но... не сможете стянуть ни единой монетки. Воскрешение происходит автоматически — если вы наткнетесь на "бродячего NPC-лекаря" или зайдете в один из специальных храмов. И лучше заняться этим немедленно. Будучи призраком, вы ускоряете процесс деградации skill'ов. Если за неделю реального времени вы, не используя skill, теряете очко, то в качестве призрака можете лишиться 5-ти за несколько часов. А ведь совершенствование героя — самая важная цель игры! Впрочем, если вам нечего терять, можете наняться в шпионы к персонажу, умеющему разговаривать с духами. В "убитом" состоянии вы абсолютно невидимы и бесплотны — хорошая форма для шпионов и соглядатаев. С другой стороны, можно просто прогуляться по dungeon'y и сделать его карту. Чтобы не заблудиться потом.

Дабы минимально отличать "хороших" от "плохих", Origin ввела забавную систему "общественного мнения". Свежесозданный персонаж обладает "нейтральной" славой. Дальнейшая судьба его титула находится исключительно в руках игрока. Нарушайте законы, нападайте на других игроков первым, убивайте без разбора, крадите имущество — и вы обретете дурную репутацию. Любой пользователь, кликнув на вашем герое, получит сноску "Dishonorable". Он будет оповещен, что вы где-то оступились. И будет осторожен. Dread Lord, наихудший из возможных титулов, заставит всех окружающих в ужасе разбегаться, только завидев вашу уникальную персону. Кстати, не стоит жаловаться на судьбу, если на вас начнут охотиться. Убийство или просто нападение на "отрицательного" персонажа не считается зазорным. Вы — мишень, одновременно охотник и дичь.

Show must go on

Заканчиваем на сентиментальной ноте. Если вы не заметили особых претензий к первому масштабному проекту фирмы Origin в этом тексте, то вовсе не потому, что проблем не существует. Как раз наоборот. Их слишком много. Их тщательное и педантичное перечисление могло бы существенно умалить заслуги разработчиков UO. Чего не стоит делать. Ultima Online, как уже было сказано, — абсолютно новый и даже дерзкий проект. Учитывая стремительное развитие Internet и сетевых игр, подобный опыт может оказаться бесценным. Для создателя серии Ричарда Гэрриота UO могла стать как еще одним оглушительным успехом, так и ощутимым провалом.

Западные пользователи не смогли простить Origin двух вещей: завышенной цены за игру и отказа магазинов принимать купленную коробку обратно. Скаредность — это порок. Гораздо большей проблемой может стать lag, то есть задержка во время сетевой игры. В то время, когда серверы максимально загружены, играть в UO практически невозможно. Зачастую для того, чтобы выполнить очередной шаг, нужно ждать минуту или две. Иногда сервер просто зависает, заставляя полностью перегружать игру. Как можно драться в подземелье, когда вы рискуете на несколько минут потерять управление над героем? Иногда для врагов достаточно пары секунд, чтобы прикончить вас. Вы подключаетесь к серверу заново и получаете похоронку. Не смешно.

В жертву защите от взлома, как всегда, были принесены интересы пользователей. Спасти игру невозможно. Вернуться назад нельзя. С другой стороны, сервер Origin периодически делает backup по собственному усмотрению. Как вам понравится войти в игру и оказаться в том месте и с тем героем, который был у вас позавчера?! Более того, игрок с лучшей связью получает неоспоримое преимущество над всеми окружающими.

О сюжете даже не хочется вспоминать. Те мелкие квесты, которые предлагают NPC или message board'ы, не могут компенсировать нехватку глобальной цели. Поэтому не стоит удивляться, когда вам рассказывают, что персонаж Grand Master Warrior был брошен ради того, чтобы "сделать" кузнеца, купить свой магазин и вести мирную жизнь. Ведь надо как-то отыгрывать уплаченные десять долларов?!

P.S. Ultima Online удивительно напоминает находящиеся на пике популярности нагло-туповатые игрушки "томагучи". Нечто бесцельное и заставляющее трудиться. Реально трудиться ради виртуальных результатов. Хотя в UO можно поиграть ради простого человеческого общения. Неплохо сделанный chat, не так ли?



7. Корабль незаменим. Главное — не сажать на борт РК.

8. Вход в dungeon.
Одному ходить не советуется.

С И М У Л Я Т О Р Ы

Red Baron II



Фундаментальный, но серьезно задержавшийся авиасимулятор времен Первой мировой войны.

Flight Unlimited II



Существенно более красивый и упрощенный вариант MSFS.

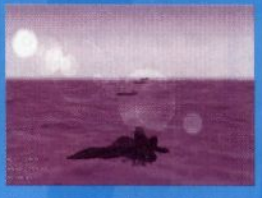
F1 Racing Simulation



Превосходно сделанный, очень красивый и достоверный симулятор "Формулы-1".



F-22 Air Dominance Fighter



На данный момент F-22 Air Dominance Fighter является одним из лучших авиасимуляторов вообще и, безусловно, лучшим симулятором истребителя F-22.



Joint Strike Fighter



Очень добротный и не слишком навороченный симулятор перспективного тактического истребителя.

Андрей Ламтюгов

Получил письмо от Большого Босса (ББ) с такой вот просьбой: Андрюш, о себе. Серьезное письмо, к тому же по-натовски BB означает "линкор". Похоже, что надо выполнять, что и делаю.

Фотография о внешности не говорит. Тем более фотография несуществующая. Я позаимствовал у Хажинского его знаменитый черный берет, надел на голову, слегка заломив, и показался народу. Девушки шарахнулись с криком: "Уйди, гоблин!". Большой Босс обернулся и как-то демонически захохотал. Сам же Хажинский покосился и заметил: "У него еще такое выражение лица бывает... вот! Как сейчас!".

Вот он, момент истины...

Лет сто назад читаю журнал и вижу: объявляется конкурс рецензий. На тот момент "Магазин Игрушек" был единственным игровым изданием, где авиационные пушки очень редко называли пулеметами. Написал. Позвонили. Приехал. Да так и остался.

Биография не сохранилась. Мелькает что-то смутное... Исландская десантная операция,



захват Кеблавика... Прорыв лодок Краснознаменного СеРверного флота к берегам США под кромкой паковых льдов... Воздушные бои на Ближнем Востоке (кажется, тогда я и начал курить)... Танковые клинья на Украине... Брисбейн, Мидуэй, Пирл-Харбор, Московский экономико-статистический... Визитные карточки с названием несуществующего журнала и телефонами, по которым меня почти невозможно найти... короче, всего не упомнишь. И список все расширяется.

Словом, чем больше работы, тем ужаснее жизнеописание. И ведь я не один такой.

Так и живем. А вы что думали?

Преемник

Андрей Ламтюгов

F1 Racing Simulation

Похоже, пришел конец двадцатисемимегабайтной французской "бете" F1 Racing Simulation, запущенной кем-то в Сеть. Вышла полная версия — на нормальном английском языке, со всеми трассами, настройками и сопутствующей информацией...



"Первый взгляд", Game.EXE #10'97: "Станет ли F1 Racing Simulation GP2-killer'ом? Время покажет..."

Время уже начало показывать. Можно с уверенностью сказать, что игра имеет все шансы подняться на первое место.

В общих чертах

Старая истина: в игре все должно быть прекрасно. Жаль только, что об этом часто забывают. Делают одно, жертвуя другим.

Графика по своему духу напоминает то, что мы привыкли видеть на SPS: масса деталей, яркие краски и высокий frame rate...

Когда в веселом 1996 году вышел симулятор, в котором все элементы стояли на высоком уровне и гармонично сочетались, это потрясло нас настолько, что мы нарекли его Симулятором года. Что ж, в таком случае F1 Racing Simulation вполне может претендовать на аналогичный титул.



Чего еще можно было ждать от симулятора F1, который делала UbiSoft (помните Pod — "odd name, great game"), а консультировали инженеры концерна "Рено"? Не говоря уж о том, что F1RS выходит в момент взлета 3Dfx, мгновенно оставляя позади своих предшественников.

Теперь рассмотрим все по порядку.

Мир красив...

...особенно, когда для его изображения используется упомянутый 3Dfx. Вообще, графика по своему духу напоминает то, что мы привыкли видеть на SPS: масса деталей, яркие краски и высокий frame rate — по крайней мере на P166. Хорошо работает filtering, текстуры расплываются, как им и положено. Прекрасно смотрится дождливый день. Осадки влияют не только на поведение машины (об этом — чуть позже), но и на видимость, причем весьма ощутимо. Под дождем отчетливо видно, как от других машин летит водяная пыль и пар. Выскочишь с трассы — на колесах останутся следы травы или песка (по мере езды по асфальту они постепенно сходят на нет). Хорошо сделаны полеты объектов, как-то: колес и антикрыльев. Оторванные колеса катятся и могут укатиться довольно далеко. Деревья не совсем трехмерные, их кроны — это пересечение двух затекстуренных плоскостей, но смотрятся они неплохо, особенно издали. А облака великолепны, как, впрочем, почти в любой игре, использующей 3Dfx.

Мелкие недостатки: можно было лучше нарисовать людей из команды питстопа. Они изображены грубовато, особенно на фоне всего остального. На некоторых трассах, например в Мельбурне, бэкграунд (то есть небоскребы) выглядит, скажем так, странновато.

Виды со стороны — чистая стилизация под телерепортаж. Поминутно появляются характерные полупрозрачные титры с именами гонщиков и названиями команд, сопровождаемые надписью "TAG HEUER official timing". Правда, здесь уделено гораздо меньше внимания крикам комментатора, чем обычно.

Мир озвучен

С эффектами абсолютно все в порядке. Визг двигателя (иногда не одного). Визг покрышек (сменяющийся жутким шипением в сырую погоду). Характерный треск при переключении передач. Соответствующие эффекты пит-стопа.

Музыка почти полностью отсутствует. Только при загрузке трассы исполняется некая "национальная тема".

Мир реален

Разные гонки выходят пачками. И тут же расслаиваются на два потока: один — Х.Мотологу, другой, скажем так, не-Мотологу. Иногда на этом этапе возникают некоторые сомнения, иногда нет.

В данном случае двух мнений быть не могло. Техническая консультация сделала свое дело. Точно скопированы трассы. Введено большое количество настроек. Противники — вполне реальные пилоты. В меню установки их уровня есть опция "identical".

Вообще, игра поделена на две практически не совпадающие друг с другом части: easy и realistic. Казалось бы, ничего нового. Но...

Но нигде еще эти режимы не отличались друг от друга настолько сильно. Здесь easy вовсе не является не-



1. Простая настройка — антикрылья.






ким подготовительным этапом. И напротив (что самое интересное), режим realistic вырабатывает навыки, которые на easy будут скорее вредны, чем полезны.

Кстати, easy — это отнюдь не то, что в симуляторах на аналогичную тему (например в Power F1) называлось arcade. Аркады не будет! Все отличие облегченного режима — отсутствует подавляющее большинство настроек (кстати, неизвестно, насколько это облегчает жизнь) и всегда стоит хорошая погода.

Поэтому учиться ездить надо сразу на реалистичной "моде". Для этого созданы соответствующие условия. Они включают в себя подробное описание всех настроек, даже таких простых, как уровень топлива, с обязательным указанием — что приобретаем и что теряем.

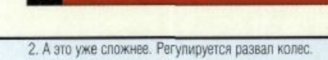
Поскольку теория без практики ничего не значит, в игре есть целых три учебных режима — Driving School, Training и Demo. Первый дает возможность посоревноваться (и понаблюдать) с особой "призрачной" машиной. Второй — чистое освоение трассы. Третий — наблюдение за тактикой компьютера (как, к примеру, он проходит повороты).

Одним словом, подход такой. В пилотировании упрощать ничего не стали. Но зато сделали все для максимального упрощения обучения.

Влияние настроек проявляется мгновенно. Снесли переднее антикрыло — сразу ухудшается управление; а если заднее осталось, то на высоких скоростях машина будет искрить, как бенгальский огонь. Повреждены колеса — крайне неприятные рывки из стороны в сторону. И так далее.

Индивидуальная подгонка под трассу требуется всегда. Особенно это касается коробки передач и упомянутых колес. Наиболее наглядно ошибки в настройке проявляются, если вы захотите прокатиться под дождиком на резине "A". Эффект потрясающий: складывается впечатление, что джойстик просто отключился. По крайней мере те его контакты, которые отвечают за передачу X-сигналов. Конечно, бывают и более эффектные ситуации. Например взрыв двигателя. Но это реже.

Кстати, если вы хотите показать настоящий рекорд скорости — пользуйтесь ручным переключением передач. Но это уже для профессионалов...





Мир велик

Сама организация игры достаточно проста: тренировки (см. выше), единичная гонка, чемпионат и multiplayer. Интересно, что гонка существует сама по себе, не являясь частью чемпионата; к примеру, в ней отсутствует квалификация (впрочем, квалификацию можно пропустить и в режиме чемпионата, но делать этого не стоит, последнее место на старте — все же не самое лучшее).

Multiplayer. Все как полагается, но хочется отметить наличие старого доброго режима split screen. Пустячок, но приятно.

Как уже отмечалось в нашем превью, речь идет о чемпионате 1996 года. И поэтому в игре присутствует масса справочной информации о результатах каждого из имевших место заездов. А также фотографии наших виртуальных героев и краткое перечисление их подвигов на соответствующей ниве.

Это вносит соответствующий же вклад в атмосферу. Интересно сравнить результаты виртуальной гонки с реальными.

Пожалуй, здесь замечание только одно. Интерфейс очень красив и лаконичен, но не очень хорошо "собран". В связи с этим я не рекомендую малую инсталляцию — при такой установке программа будет все время обращаться к CD-ROM, и простая смена меню будет занимать несколько секунд.

Мир как он есть

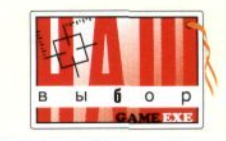
Итак, у GP2 наконец появился преемник. Да еще какой.

Все в соответствии с требованиями жанра и темы.

Все в соответствии с велениями времени.

И результат, характерный для каждого хорошего симулятора: поиграв, ощущаешь себя настоящим пилотом.

Замечание только одно. Относительно велений. Эта игра, в отличие от многих других, без 3Dfx не работает. Никак. Правда, приобретение упомянутого аксессуара — это и есть самое главное веление времени на данный момент.



F1 Racing Simulation

Разработчик	**UbiSoft**
Издатель	**UbiSoft**

Резюме

Превосходно сделанный, очень красивый и достоверный симулятор "Формулы-1".

Системные требования

ОС:	**Windows 95**
Процессор:	**Pentium 120**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**4x**
Видеосистема:	**SVGA**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX, модем, serial
- 70 Мбайт на HDD
- Желателен джойстик; 3Dfx (или Power VR 3D) — необходим

Рейтинги

Графика	**95%**
Звук	**77%**
Сюжет	**95%**

Интересность

97%

2. А это уже сложнее. Регулируется развал колес.
3. Дождь. Видимость снижена.
4. Этот список достаточно обширен.
5. Те самые кроны деревьев. Правда, их редко приходится разглядывать...
6. Обратите внимание на брызги и пыль.
7. Монте-Карло. Самая "застроенная" трасса.

Превосходство

Андрей Ламтюгов

Смотрел я DOOM, Quake, смотрел — и все не понимал, как игра может быть без intro. Ведь это все равно, что книга без обложки. Хорошая заставка делает игру лучше. Как же можно от нее отказаться? А потом увидел F-22 Air Dominance Fighter от DID. И понял: есть такие игры, в которых любая заставка — это просто ненужное украшательство.

F-22 Air Dominance Fighter

Можно произнести какую-нибудь пошлую фразу типа: "Полку симуляторов F-22 прибыло". На самом деле, это как посмотреть. Возможно, что и убыло. Поскольку с выходом F-22 ADF некоторые вполне могут потерять право считаться таковыми.

Составные части

Итак, что такое ADF?

Вся игра — это три кампании по десять "консервированных" миссий в каждой, плюс большое количество учебных миссий, сгруппированных по нескольким разделам, плюс Quick Combat — это не совсем то, что обычно так называется, здесь QC — рядовая, но очень длинная миссия с большим количеством врагов, очки за них учитываются отдельно. Пользуясь случаем, отмечу изумительную красоту межмиссионного интерфейса.



1. Все кнопки действуют.

Очень хорошо, но это не ответ на вопрос.

Продолжаю.

Во-первых, это высококачественный авиасимулятор.

Во-вторых, это стратегия в реальном времени. ADF позволяет наблюдать за ходом миссии с борта АВАКСа и, при необходимости, мгновенно перескакивать в кабину одного из F-22, участвующих в деле.

В-третьих, это серия хороших обучающих миссий, включающих в себя даже отработку аварийных ситуаций: отказ двигателя, гидравлики, электрооборудования.

В-четвертых, это совершенно фантастический интерфейс разбора полетов.

И в-пятых... Ну, что тут скажешь? Multiplayer.

О графике разговор не идет. 3Dfx сделал свое дело: Lightning отдыхает. iF-22 — тем более... общее впечатление превосходное.

Симулятор

О графике разговор не идет. 3Dfx сделал свое дело: Lightning отдыхает. iF-22 — тем более. Особо рассказывать тут нечего, скриншоты — они и есть скриншоты. Хотя "виртуальная кабина" смотрится несколько менее эффектно, чем в JSF, общее впечатление превосходное.

Управление — согласно уже сложившемуся стандарту. Несколько "горячих клавиш" и очень много того, на чем надо кликать мышкой.

Кстати, еще один характерный момент. То самое отсутствие фиксированной приборной доски, что и в Joint Strike Fighter. Либо padlock, либо крупные планы дисплеев, либо прямой взгляд в прицел. Это все.

Пока что такая идея несколько опережает свое время (с нынешним разрешением упомянутые дисплеи не вполне читабельны), но это ненадолго.

О реалистичности я говорить побаиваюсь. Как сказал один умный человек, все правдоподобно о неизвестном. Автоматический взлет. Автоматическая посадка. Автоматическая дозаправка в воздухе (это, кстати, особенно приятно). Разветвленная система радиопереговоров. Столь же сложная система EMCON — радиоконтроля (существует пять режимов, от "все отключено" до "все включено"; также наличествует и автоматическое управление этими режимами, правда, не очень хорошее — иногда компьютер отключает радар именно тогда, когда надо стрелять).

Выбор оружия отсутствует. Но наш арсенал пополнился противокорабельными ракетами "Гарпун".

Вопрос о преимуществах наружной и внутренней подвески поставлен менее остро, чем в других симуляторах на эту тему. Отсутствуют индикаторы радиолокационной и тепловой сигнатур. Хотя при раскрытии люка внутренней подвески кольца, обозначающие радиусы обнаружения вражеских радаров на одном из дисплеев, как им и положено, резко расширяются.

Кстати, о люках: если применяется оружие на внутренней подвеске, то первое нажатие кнопки "пуск" — это только открытие люка.

Пилотирование — процесс не очень сложный, даже если не задействовать все упомянутые автоматические режимы. Стоит только запросить разрешение на посадку, как авионика переходит в посадочный режим. Там есть уникальная вещь — коридор из прямоугольников, указывающий оптимальную глиссаду. Все элементарно.

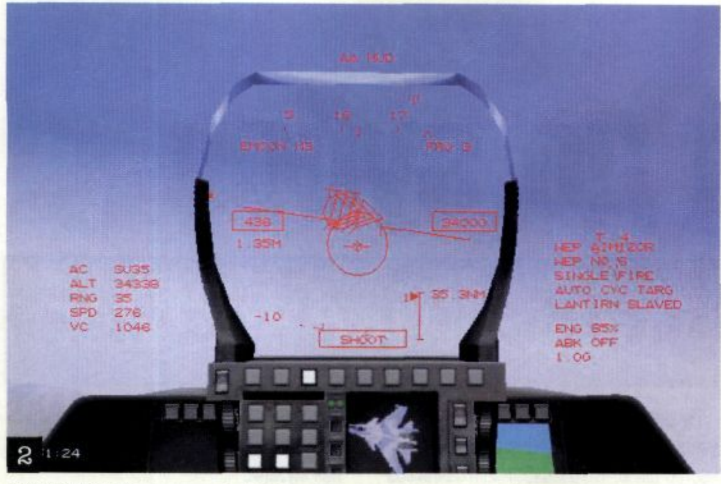
Если же пользоваться автоматикой, то надо помнить, что для задействования таких режимов автопилота, как посадка и дозаправка в воздухе, необходимо согласие партнера — земли или самолета-заправщика.

Вообще, дозаправка в воздухе — страшная вещь (кто играл в предшественник ADF — EF2000, не даст соврать). Чего стоит одна эта жесткая штанга, которая втыкается реципиенту куда-то в спину, так что ее и не увидишь. Кстати, на ее рулях стоит крупная маркировка "DID". Знали, куда поставить! Закроешь глаза — и она будет перед тобой маячить.

Атака, особенно с дальней дистанции, не очень сложна. Создается список целей (Shoot list) — и при выходе на дистанцию пуска производится залп по всем сразу. Ближний бой имеет свою специфику, не слишком отличающуюся от того, что есть в других авиасимуляторах.

Стратегия

Вот это у них здорово получилось, ничего не скажешь. Пожалуй, в режиме









АВАКС ADF больше всего напоминает Harpoon 2, с той лишь разницей, что речь идет только о самолетах. Но насколько приятней сделано!

Интерфейс — YES! С одной стороны, красивая карта, по которой ползают самолетики (кстати, можно вывести и трехмерное изображение — станет видно, кто на какой высоте). С другой стороны — тексты приказов, рождаемых движением мыши; они сопровождаются изображениями тех, кто их отдает/принимает: оператор в огромном чреве "Сентри", пилот самолета-заправщика в просторной кабине, командир звена истребителей и так далее. С третьей стороны — трехмерное изображение происходящего. Оно создано с помощью игрового графического engine, правда, видимо, обходящегося без помощи 3Dfx и потому дающего существенно более грубую картинку.

Происходящее — это всем знакомая стратегия. Организовать патрулирование так, чтобы штурмовики добрались до целей, не будучи перехваченными. Связать боем истребители противника. При необходимости подтянуть заправщики. И, разумеется, следить за безопасностью самого главного самолета — вашего "Сентри". Его уничтожение — мгновенный провал миссии.

Теперь — что касается перескоков из самолета в самолет. Разумеется, перескочить можно только в F-22 (вообще, в игре задействовано много разных типов летательных аппаратов, в том числе и JSF). Перескакивать стоит лишь при отсутствии уверенности в том, что компьютер справится. Например, когда на один-единственный F-22 мчится пара МиГ-31 в сопровождении четверки Су-35, а пропустить их ну никак нельзя.

Кто кого убил?

Казалось бы, нечего про это рассказывать: replay — он и есть replay. Тем более такой — с черным фоном, проволочным ландшафтом местности и треугольниками, изображающими самолеты.

Но какая эстетика! Весь дизайн этого режима — это то самое представление о высоких технологиях, которое было воспитано в нас старыми фильмами сайенс-фикшн. Мало того, само движение, его трассировка, плавно разворачивающиеся векторы полета ракет и снарядов завораживают — примерно на том же уровне психики, на котором завораживает пламя костра. Исключительно красивое зрелище, несмотря на всю скупость изобразительных средств.

Хороший вопрос

Когда речь заходит о перечислении недостатков ADF, чувствуешь себя двоечником, внезапно вызванным к доске. Что тут скажешь?

Пожалуй, недоработаны некоторые аудиоэффекты. Ракетный пуск по богатству звука напоминает PC-скрипер. Музыка отсутствует как таковая.

Многие считают порочной саму концепцию "консервированных" миссий — отсутствует динамическая кампания, а если уж ее нет, то полагается редактор миссий (его тоже нет). Но лично меня это нисколько не расстроило.

Стоило разделить очки, получаемые в учебных и боевых миссиях.

Пожалуй, все. Вспомню еще — напишу.

Хороший ответ

Будем кратки. На данный момент F-22 Air Dominance Fighter является одним из лучших авиасимуляторов вообще и, безусловно, лучшим симулятором истребителя F-22. Нельзя сказать, что по графике ADF — номер один, но он находится в высшей лиге. Небольшой недобор по звуку компенсируется достаточно низкими запросами, которые предъявляет жанр. Все, что вкладывается в понятие "сюжет", когда речь идет о симуляторе, очень неплохо.

Хотя, конечно, в нем нет intro...



F-22 Air Dominance Fighter

Разработчик	**Ocean**
Издатель	**Digital Image Design**

Резюме
На данный момент F-22 Air Dominance Fighter является одним из лучших авиасимуляторов вообще и, безусловно, лучшим симулятором истребителя F-22.

Системные требования

ОС:	**Windows 95**
Процессор:	**Pentium 133**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**2x**
Видеосистема:	**SVGA**

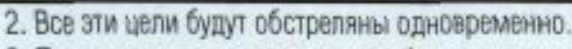
Дополнительная информация
- Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX, модем, serial
- 70 Мбайт на HDD
- Желателен джойстик, крайне желателен 3Dfx

Рейтинги

Графика	**94%**
Звук	**65%**
Сюжет	**85%**

Интересность





2. Все эти цели будут обстреляны одновременно.
3. Примерно так выглядит ландшафт.
4. Полет над водой.
5. Одна из самых сложных процедур. Даже на автопилоте.
6. Четко видно содержимое внутренней подвески.

Вооруженный до зубов

Андрей Ламтюгов

Joint Strike Fighter

Когда-то все сходили с ума по F-16. Некоторые сходят и сейчас. Но в последнее время у разработчиков и издателей возник новый вид помешательства: F-22. Lightning, Raptor, Air Dominance... Пишут — и не думают, что хваленый истребитель-"стелс" — уже полное старье.



По крайней мере именно об этом заявила Eidos, выпустив авиасимулятор под названием **Joint Strike Fighter**, разработанный фирмой Innerloop. Главными "действующими лицами" в нем являются два перспективных тактических истребителя, существующих ныне лишь в качестве конкурсных образцов, — X-33 и X-35. Они будут приняты на вооружение еще лет через пятнадцать...

Карты и ландшафты

Общее мнение: если у вас нет 3Dfx-карты, не расстраивайтесь! она не обязательна для JSF, а он и без нее выглядит великолепно!

Выглядит неплохо, это да. Но, поиграв разок с 3Dfx, без него уже не захочешь. Имейте это в виду.

По качеству графики JSF не уступает Longbow 2, а кое в чем, возможно, и превосходит. Надо отметить некую одинаковость стиля — красивые игры могут быть красивы по-разному; так вот, JSF больше всего похож на EF2000 и Longbow 2.



1. Вот только на кнопки не понажимаешь...



2. Летать приятней, чем ходить пешком.

Лучший момент в графике — это, безусловно, кабина с приборной доской. Качество такое, что разработчики сочли возможным отказаться от самого старого и привычного нам вида — "приборы-пейзаж". Виды изнутри — это полный экран, padlock и крупные планы каждого из МФД. И все! Это неудивительно, если учесть, что в режиме padlock дисплеи абсолютно читабельны.

Перевод взгляда с дисплея на дисплей — мелочь, но какая приятная.

Плюс сами дисплеи — изображение на них немного расплывчато. Сразу возникает ощущение, что мы смотрим через один экран на другой — так, собственно, и есть.

И динамическое освещение кабины. Приятно, когда при виражах солнечные лучи ползают по твоим коленкам.

Ландшафт такой же зализанный, как в LB2, но здесь это гораздо меньше ощущается, поскольку самолет летит с гораздо большей скоростью и, как правило, на большей высоте.

Трехмерные модели — замечательно. Если вывести за скобки немногочисленные глюки с определением невидимости плоскостей (глядя сверху на Ил-76, можно полностью наблюдать пилоны двигателей). Можно четко различить, как у врагов работает механизация крыла. Это достаточно редкое явление.

Наконец, Eidos несколько опередила нашу родную Eagle Dynamics с ее Flanker 2, в котором будет реалистичный блэк-аут при перегрузках — круговое сужение поля зрения. Здесь это уже есть.

Имеются и недостатки. Отсутствуют облака. Совсем. Они заменены некой абстрактной дымкой. К примеру, ситуация такая. Льет дождь (почти как во Flight Unlimited 2, только капли по стеклу не ползают). И в то же время ярко светит солнце! Позитивность общего впечатления заставляет заложить несколько крутых виражей, чтобы посмотреть — нет ли где радуги? Нет...

"Звук свободы"

Так американцы называют рев реактивных двигателей. Ну что ж... На хорошем симуляторном уровне. Все эффекты — шумы, гулкие, раскатистые взрывы, звуковые сигналы авионики. Довольно приятная музыка.

Вообще, в симуляторах звук хорош, когда его не замечаешь. Если заметил, значит, что-то не в порядке. В JSF именно не замечаешь.

Повиновение

Пожалуй, хуже всего у JSF обстоят дела с удобством управления. Все операции, кроме самых основных, осуществляются путем нажатия клавиш МФД. При этом на указанный МФД надо смотреть. Переведя на него взгляд, можно поступить двояко: либо нажать Alt-комбинацию, соответствующую нужной клавише (комбинация определяется исключительно положением клавиши относительно экрана, одно и то же нажатие на разных дисплеях дает разный эффект), либо нажать клавишу вручную. Если удерживать левый Alt, то появится курсор мыши. Дальше все ясно, кроме одного: зачем нажимать Alt? Поскольку двигать мышь и удерживать клавишу одной рукой весьма проблематично, все остальное управление приходится выпускать.

И смотреть надо именно на дисплей. Крупным планом.

Это относится и к масштабированию радара, и к выбору целей (это особенно достает в ближнем бою).

Вот так мы им и управляем...

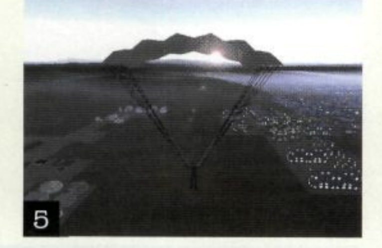
Организация

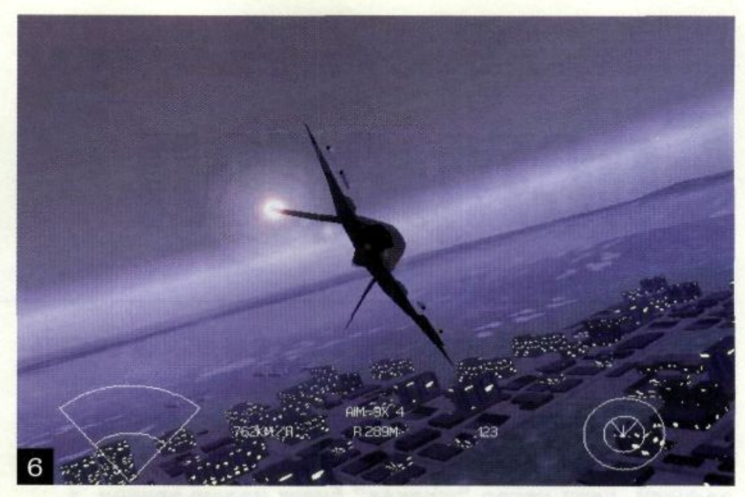
Режимов в JSF всего три: Dogfight (в переводе на нормальный язык — Instant Action), Multiplayer (IPX, TCP/IP, модем, нуль-модем, режим cooperative отсутствует) и Campaign (всего четыре кампании — Афганистан (как ни странно), Колумбия, Корея и Кольский полуостров).

Крупный недостаток — отсутствие учебных миссий. Кое-чему в плане вождения самолета можно научиться в режиме Dogfight, если отключить присутствие противников. Но не всему.

Кампания действительно динамическая. Фактор времени довольно сильно определяет ее течение. Пройдет час — положение целей изменится, появятся новые,







придут разведсводки с уточнениями. Общая задача — уничтожение некоторого количества основных целей с минимизацией своих потерь (потеряны семь пилотов — все кончено, уничтожены пятнадцать ключевых объектов — победа). Время на подготовку к вылету не учитывается, в один день можно летать раз двадцать. Ваша гибель на карьере абсолютно не сказывается. Другое дело, что каждый потерянный пилот — это серьезная угроза успеху кампании.

Неплохо сделан планировщик миссий. Его интерфейс не лишен некоторых мелких неудобств, но к этому быстро привыкаешь.

Среда

Считается, что JSF в смысле управления — вещь не очень сложная, типа Retaliator'a или Lightning'a. В принципе — да. Цели захватываются сами, ракеты пускаются в любых направлениях, модель полета не очень сложна... Оговорюсь только, что *именно* в JSF мне посчастливилось свалиться в самый настоящий неуправляемый плоский штопор. До этого такое было только во "Фланкере", чья модель полета является эталонной.

Вообще, претензии на серьезность имеются в большом количестве. Радиообмен, IFDL, изменение эффективной площади рассеяния — для JSF это не пустые слова, хотя есть игры, где это сделано фундаментальней.

Скажем несколько слов и об оружии. Интересно, что из всех ракет "воздух-земля" в JSF присутствуют только антирадарные HARM. Удары по прочим наземным целям реализуются исключительно НУРСами и управляемыми бомбами.

И, конечно, самый неожиданный тип вооружения — табельный пистолет! Я не оговорился. Игра вовсе не завершается, если вас собьют. Начинается 3D action! Это, конечно, не Tomb Raider, фигура в комбинезоне, шлеме и с пистолетом в руках не умеет кувыркаться и весьма посредственно стрейфится, но как неожиданно!

Конечно, добраться пешкодралом до своих — это несерьезно. Воздушный транспорт — штука скоростная, он может слишком далеко забросить вас за линию фронта, так что идти придется не меньше суток реального времени. Кроме того, все, что у вас есть, — это пистолет. Ни компаса, ни карты... Я надеялся, что пистолет дает возможность захватить какой-нибудь джип, со свистом пересечь линию фронта и получить медаль. Нет...

Стрельба на земле начнется лишь в режиме multiplayer, когда сбитыми окажутся сразу несколько пилотов, пребывающих в очень дурном настроении. Но неизвестно, сколько их там будет. Случаи катапультирования в JSF достаточно редки. Попадание ракеты — самолет взрывается вместе с летчиком. Длинная пушечная очередь — тот же результат. Катапультирование, как правило, делается в случае повреждения баков, когда текущее топливо не оставляет ни малейшей возможности дотянуть до базы.

Только тут понимаешь, что значит выражение "вооружен до зубов". Кстати, вот такой хинт: пилот может проходить сквозь стены зданий, но выстрелы ими блокируются. А патронов очень немного.

На задании

Во-первых, надо сказать несколько слов о системе следования рельефу местности. Она полностью автоматическая. Самолет, ведомый компьютером, начинает выделывать такие трюки в двух десятках метров от земли, что лоб покрывается испариной. Как выяснилось, такая психологическая реакция вполне адекватна: с некоторыми видами рельефа система не справляется, особенно на ускоренном времени. Со всеми вытекающими.



Самый неожиданный тип вооружения — табельный пистолет! Я не оговорился. Игра вовсе не завершается, если вас собьют. Начинается 3D action!

Выпускать кассетную бомбу по транспортной колонне надо с небольшим перелетом — и, желательно, по курсу, параллельному дороге. В противном случае, самонаводящиеся поражающие элементы могут не найти целей.

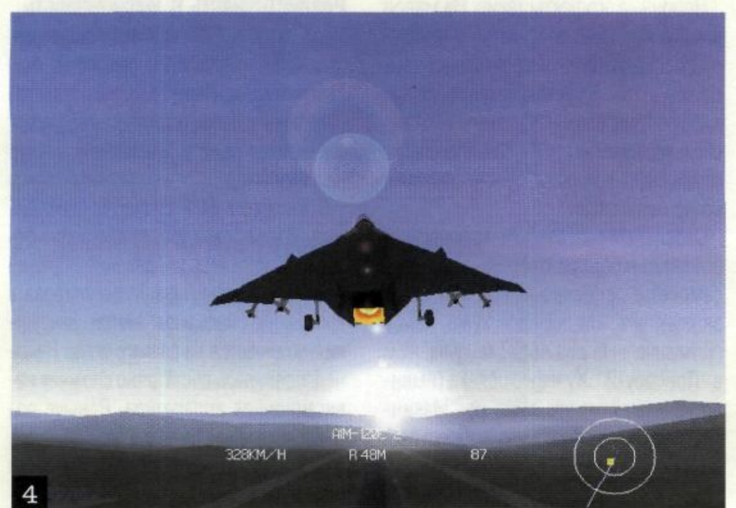
HARM — вещь очень толковая. Выпускается практически из любого положения по отношению к цели, никогда не промахивается и дело делает.

Все оружие — fire & forget. Выпустил — ложись на обратный курс и не подставляйся под ответный залп. Если попал — тебе сообщат.

И, конечно, padlock. Требует освоения. Но если освоить...

Debriefing

Получилось неплохо. Это, конечно, не hardcore, но даже любители hardcore'a получат удовольствие, играя в JSF. Возможно, эта игра и является той самой золотой серединой шкалы, на концах которой стоят, с одной стороны, MSFS и Longbow, а с другой — Comanche. В сочетании с хорошим оформлением... Одним словом, вещь стоит потраченного времени.



Joint Strike Fighter

Разработчик	**Innerloop**
Издатель	**Eidos Interactive**

Резюме

Очень добротный и не слишком навороченный симулятор перспективного тактического истребителя.

Системные требования

ОС:	**Windows 95**
Процессор:	**Pentium 133**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**4x**
Видеосистема:	**SVGA 1 Мбайт**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX, модем, нуль-модем
- 160 Мбайт на HDD
- Желателен джойстик, крайне желателен 3Dfx

Рейтинги

Графика	**91%**
Звук	**80%**
Сюжет	**70%**

Интересность

85%

3. Кстати, антенна вращается.
4. Dawn patrol.
5. Парашют полностью управляем.
6. Любимый город может спать спокойно.
7. Утро-то какое!

Беспредел

Андрей Ламтюгов

Flight Unlimited II

Не так уж много найдется игр, о которых можно сказать сразу: они заслуживают продолжения. Мощь "железа" постоянно растет, а в головы разработчиков приходят все новые и новые идеи. Отличная игра станет просто потрясающей, если новое "железо" будет использовано, а новые идеи — воплощены.



Именно такой игрой был Flight Unlimited от Looking Glass. С момента его выхода изменилось многое. И вот теперь перед нами продолжение — **Flight Unlimited 2**, реализованный на качественно новом уровне. Что же он из себя представляет?

Вид с высоты

Нужно помнить, что представлял из себя первый FU. Если сравнить его с тогдашним MS Flight Simulator, то получается вот что. В MSFS водят самолет. Во Flight Unlimited летают.

По крайней мере именно так было с самого начала. Фантастически красивый для своего времени графический движок FU сочетался с простым и изящным внеполетным интерфейсом (несколько разноцветных кнопок, и не нужно указывать уровни ветра, облачности и угрозы обледенения). А авторы честно признавались, что потрясающая графика была куплена ценой реалистичности модели полета.



И вот вышел FU2. И выяснилось, что в нем все по-другому!

Безусловно, FU2 — большой шаг. Но я сильно подозреваю, что он сделан не в том направлении.

Короче, теперь там тоже нужно водить самолет.

Как следствие, сравнения FU2 с MSFS отныне вполне допустимы.

Текстуры и поклонники

Секрет успеха первого FU довольно прост — потрясающие текстуры земли. С высоты все объекты казались абсолютно трехмерными. Этот обман зрения раскрывался лишь при полетах на предельно малой высоте — тогда становилось ясно, что дома, реки и дороги просто очень ловко нарисованы на поверхности.

Та же схема действует и во FU2. Но, во-первых, территория стала намного больше (Сан-Франциско с окрестностями, топографическая точность соблюдена). Во-вторых, появилось большое количество действительно трехмерных объектов (здания, мосты etc). И в-третьих, всем этим можно любоваться в разрешении 800x600.

Результат налицо. Некоторые скриншоты выглядят как подлинные аэрофотографии. А когда летишь над всем этим — дух захватывает.

Побочные эффекты такие. На малой высоте лучше не рассекать — текстуры распадаются на омерзительного вида квадраты. Кажется, именно их называют "пикселями". От этого дела несколько помогает 3Dfx: filtering слегка сглаживает границы между цветами, но не полностью.

Отдельный разговор — трехмерные объекты, в первую очередь — другие самолеты, особенно те, которые нельзя оседлать. На порядок хуже, чем в "Команче". На два порядка хуже, чем в "Лонгбоу-2". Кучевые облака (именно кучевые) — это даже не "Макинтош", это "Спектрум"; увидев их, я был в шоке.

Тем не менее общее впечатление хорошее. Конечно, надо упомянуть и о каплях на лобовом стекле во время дождя. Именно упомянуть. Рассказывать бесполезно. Надо видеть. Капли меня просто потрясли. В хорошем смысле слова.

Теперь об MSFS. У него есть ряд преимуществ перед FU2, но все они — вне области графики. Здесь FU2 — абсолютный лидер.

Цель полета — полет

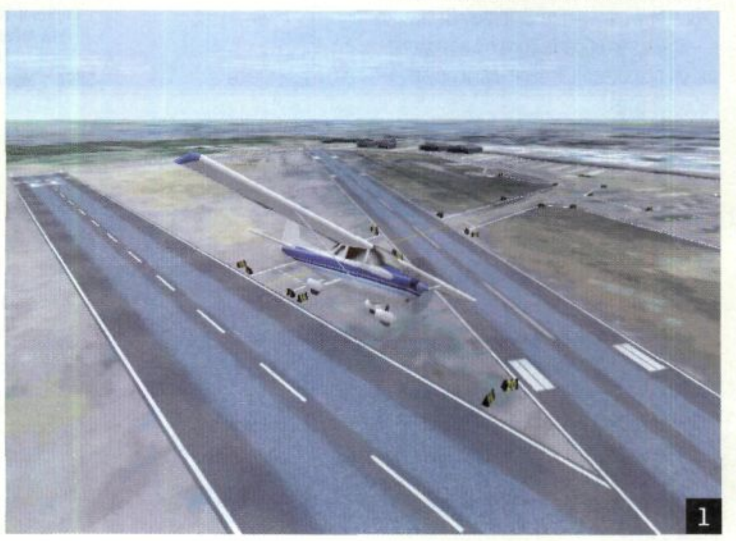
Ситуация с сюжетом примерно такая же, как и в MSFS, — садись в кабину и лети куда хочешь. Миссии, в принципе, существуют, но их выполнение не отслеживается. Сумел ночью посадить гидросамолет рядом с островком, на котором стоит тюрьма Алькатрас (есть там такая миссия — "братков" выручать) — молодец, можешь гордиться. Не сумел — ничего страшного. В досье пилота заносится только налет — днем, ночью, в условиях плохой видимости...

Реалистичность и масштабность

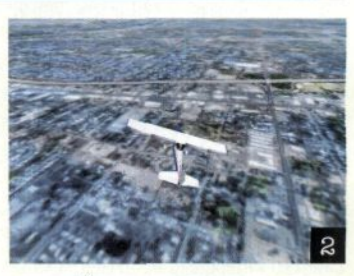
Надо сказать, что при всех своих достоинствах первый FU все же не был симулятором. Имитация, в которой отсутствуют компас и топливомер (вещи, имевшиеся даже в "Команче"), — это не симулятор.

С выходом FU2 ситуация изменилась. В нем появилось существенно более реалистичное управление поршневым двигателем (можно регулировать топливную смесь и шаг винта). Закрылки отклоняются на разные углы. Наконец, появилась достаточно сложная навигационная аппаратура. Раньше радиокомпас был только в MSFS.

Конечно, все это реализовано на более простом уровне. Не учитыва-



1. Все полосы и рулежки пронумерованы.



2. Сан-Франциско с высоты птичьего полета.



ется магнитное склонение и прецессия гирокомпаса. Отсутствует подогрев приемника воздушного давления. И так далее.

Также упрощено физическое окружение. "Система погоды" более примитивна.

Наконец, речь не идет о трех тысячах аэропортов. В FU2 их всего около тридцати.

Выбор самолетов довольно беден. Количественно он примерно такой же, как в MSFS, но качественно... Каждый аппарат в MSFS не был похож на другие (вспомним: "Сессна", "Лиэрджет", "Боинг" — и плюс вертолет "Белл"). В FU2 все они примерно того же класса, что и "Сессна".

И управление несколько менее удобно. Слишком много "обязанностей" возложено на мышь. К сожалению, еще не все у нас поняли, что палец пилота над приборной доской и курсор над ней же — вещи разные.

А вот это здорово

Теперь надо сказать и о тех аспектах реалистичности, в которых FU2 побеждает. Поразительно, но такие есть, хотя, казалось бы, Microsoft сымитировала все, что возможно.

На порядок лучше проработано техническое окружение самолета. Я говорю о воздушном движении, диспетчерах, радиообмене и прочих вещах.

В MSFS сопредельные самолеты суетились без толку и смысла. А каждый полет во FU2 начинается с того, что компьютер генерирует воздушное движение: этот "Боинг" летит из Сан-Франциско в Окленд, эти "Гэлэкси" в такое-то время поднимаются с базы ВВС Трэвис и так далее.

Это только начало. Перед, во время и после полета вам предстоит взаимодействовать с четырьмя наземными службами (только тут понимаешь, насколько убого был реализован радиообмен в MSFS). У одной службы надо запросить метеосводку. У другой — как вырулить на взлетную полосу. И только потом связаться с диспетчером на башне и запросить разрешение на взлет, и не просто запросить, а сообщить о своих намерениях после взлета. Общение сделано как в хороших квестах: вопрос и несколько вариантов ответа. А в некоторых случаях — и вариантов вариантов. Разрешение нужно получать на все: например на пересечение ВПП при выруливании на указанную полосу. Получив любое указание, надо обязательно ответить "вас понял". Ваши собеседники — люди очень серьезные, и, не получив ответа, будут постоянно повторять: "Как поняли, прием?". В принципе, у этого есть прямой смысл: на одной частоте могут находиться несколько человек (виртуальные экипажи подчиняются точно таким же правилам), которые своими разговорами могут забить сообщение, предназначенное вам.

Один раз было еще хуже. Я заблудился. Не в воздухе, конечно, а на аэродроме, в этом диком лабиринте рулежек и полос. Вообще, пока не доберешься до указанной полосы, нужно одним глазом смотреть на план этого хозяйства. Я этого не сделал и вот результат... Заметался, вышел на волну башни, там сказали: сначала вырули на полосу; опять включил волну наземного контроля и слышу: "Внимание всем экипажам. По аэродрому рулит "Трейнер". На запросы не отвечает..."

Кажется, впервые в жизни в процессе игры я покраснел.

Наконец, есть самое страшное место — запретная зона вокруг авиабазы Трэвис. В руководстве сообщается, что на неопознанные самолеты военные реагируют ОЧЕНЬ плохо. Естественно, именно туда меня и понесло, причем все запросы вояк по радио я полностью игнорировал. Пересек зону, долетел до базы... Диспетчер попробовал связаться со мной, не преуспел, выдал стандартное сообщение всем экипажам: летает, мол, какой-то ненормальный. Потом на связь вышел один из военно-транспортных "Гэлэкси": "Имею визуальный контакт с пропащей душой" (так и сказал!). На этом все и кончилось.

Смех смехом, а ведь могут и сбить.

Результат

Ну, что тут скажешь... Ожидали, конечно, большего. А что получили? Улучшения по графике минимальны — более высокое разрешение, некоторые новые эффекты и минимальное применение 3Dfx. Ухудшения наличествуют, резко бросаются в глаза и ощутимо портят общую картину.

Сел я после всего этого поиграть в MSFS, взлетел и чувствую: не могу. Уж очень коряво нарисовано. Раньше не обращал внимания, а сейчас...

Масштабность, конечно, выросла. Но в области масштабности FU даже не будет вторым (не надо забывать о вещи, которую нам готовит Sierra, — Pro Pilot — но об этом, увы, в следующем номере).

Улучшенная реалистичность пилотирования будет иметь, скорее всего, негативные последствия. Она распугает тех, кто играл в первый FU, но не сможет привлечь поклонников MSFS.

Одним словом, прогноз не очень оптимистический.

Но вот какое дело. Сел я после всего этого поиграть в MSFS, взлетел и чувствую: не могу. Уж очень коряво нарисовано. Раньше не обращал внимания, а сейчас...

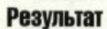
Кстати, это нормальное действие обеих частей Flight Unlimited. И оно проявляется не только во взаимодействии с MSFS.

Этот эффект может сыграть ключевую роль. По крайней мере он уже подействовал на общий рейтинг.









Flight Unlimited II

Разработчик	**Looking Glass**
Издатель	**Looking Glass**

Резюме

Существенно более красивый и упрощенный вариант MSFS.

Системные требования

ОС:	**Windows 95**
Процессор:	**Pentium 120**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**4x**
Видеосистема:	**SVGA 1 Мбайт**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим отсутствует
- 190 Мбайт на HDD
- Желателен джойстик

Рейтинги

Графика	**87%**
Звук	**70%**
Сюжет	**70%**

Интересность

77%

3. Прекрасное видится только издалека...

4. Отсюда все и начинается.

5. И на чем полетим?

6. Непростая машина.

Графья, бароны и прочая фанера

Андрей Ламтюгов

Во-первых, на всякий случай объясню, кто такой Красный Барон. Его настоящее имя было Манфред фон Рихтгофен, он погиб в возрасте 26 лет, успев сбить по меньшей мере 80 вражеских самолетов, искусно используя свой "Фоккер-Триплан", выкрашенный в красный цвет.

Во-вторых, стоит напомнить, что такое "Красный Барон". Это исторический авиасимулятор, выпущенный фирмой Dynamix, которая, как всем известно, part of Sierra family, имитирующий воздушные бои Первой мировой войны. Отношение к нему было просто культовым. Dawn Patrol? Хорошая вещь, но Red Baron лучше. Dawn Patrol II — Flying Corps? Очень, очень хорошая вещь, но классика есть классика. И так далее.

Red Baron II



И наконец вышел **Red Baron II**. Ждали его долго. Ажиотаж был неминуем. И вот мне была оказана честь — посмотри.

Посмотрел...

История есть история

Есть такая область, в которой Dynamix держала, держит и, видимо, будет держать первое место. Имеется в виду историческая точность. Это конек Dynamix, ее визитная карточка. Когда создавались Aces of the Deep, разработчики не поленились и проследили судьбу каждой из примерно полутора тысяч немецких подлодок. И Red Baron II ни в чем не уступает своим предшественникам.



1. "Сопвич-Кэмел". Все просто и понятно.

Отслежены боевые пути многих эскадрилий Западного фронта (я не удивлюсь, если окажется, что все ваши однополчане — исторические личности). В игре имеется обширное досье на несколько десятков асов всех сторон: с биографическими справками и полным перечнем побед — с указанием времени и места. Эти асы присутствуют и в игре — причем на своих, особым образом раскрашенных самолетах. Эта раскраска также совпадает с исторической (и как только вы станете асом, одержав пять побед, то также получите возможность разрисовать свою "этажерку"). В игру включены фрагменты кинохроники тех времен. Продолжать можно долго.

В игре присутствуют три режима: Fly Now, Single Mission и Campaign. Но, конечно, всерьез можно говорить только о Campaign — именно там в полной мере проявляются все эти исторические подробности. Два других режима — это всего лишь подспорье в освоении машины, не больше.

Жаль только, что все остальное не удалось так же хорошо...

Похоже, он красный...

Как объяснить, зачем нужен 3Dfx? Есть два варианта. Первый: дать поиграть, к примеру, в F1 Racing, которая его использует. Тут же всем все становится ясно. Второй: дать поиграть в Red Baron II, который его не использует. И всем все опять становится ясно, причем еще с большей остротой.



Короче, графика не тянет на конец 1997 года. Текстуры поверхности посредственны. Из-за них каким-то непостижимым образом просвечивают полигоны рельефа. Разрешение — не выше 640x480. Облака присутствуют только как общий фон — за них не залетается. Но больше всего меня потрясло то обстоятельство, что при пулеметной очереди текстуры земли (независимо от установленного уровня детализации) исчезают, восстанавливаясь вновь через некоторое время! Может быть, это просто глюк — внутренний или имени Билла Гейтса, не знаю.

Впрочем, наверное, оно и к лучшему. Как показывает практика, на фоне текстур (на некотором удалении) почти невозможно увидеть самолет противника. Это относится и к тому случаю, когда фиолетовый "Авиатик" летит над вполне зеленым лесом. Не помогает даже режим padlock — вперяешься в центр экрана, но не видишь ровным счетом ничего.

Удачные моменты: неплохие трехмерные модели, красивые разрывы зенитных снарядов и дым, который временами неплохо смотрится. А лучше всего получились меню с анимацией на заднем плане. Я, правда, не совсем уверен, что они для сохранения стиля обязательно должны быть черно-белыми.

Надо сказать и о раскраске собственного самолета. Такая возможность







присутствует во многих играх. Но здесь было найдено практически идеальное решение: никаких убогих Paintshop'ов! Текстуры экспортируются в BMP-файл, который обрабатывается в профессиональном графическом редакторе.

Другое дело, что именно эта часть программы оказалась самой сырой и глючной. Отредактированные текстуры должны быть особым образом конвертированы специальной утилитой. И нет никакой гарантии, что они будут прочитаны правильно. Использование черного цвета запрещено: черный цвет интерпретируется как дырка в текстуре. (А я так мечтал летать на абсолютно черном самолете!)

Кстати, если каким-то образом обойти этот запрет, то можно "порадовать" собратьев по multiplayer почти невидимой машиной.

"Жужжит что-то..."

"Жужжит что-то... Не иначе, ероплан по небу едет". Аркадий Гайдар. Итак, как у RBII обстоят дела со звуком?

Надо заметить, что набор аудиоэффектов там гораздо богаче, чем обычно принято в авиасимуляторах. Помимо шума мотора (кстати, лучше всего удались звуки перебоев) наличествует вой сирен и звон колоколов в населенных пунктах, над которыми пролетает ваша машина. Другой вопрос — можно ли это услышать в реальной жизни. Треск обшивки вражеского самолета, разрываемой пулями, точно нельзя. Но здесь он присутствует.

Звук не вполне соответствует картинке. Неприятельская пулеметная очередь слышна до того, как пули достигнут вашего самолета (что, кстати, иногда позволяет вовремя выполнить маневр уклонения) — что бы там ни рассказывали о сверхзвуковых скоростях этих пуль.

Музыка... Марш, обычно ассоциирующийся у нас с начищенными касками пожарных. Не сразу, но надоедает. Мне по крайней мере надоел довольно быстро.

Летальный аппарат

В принципе, летать на всех этих этажерках не очень сложно. Управляющих клавиш немного, посадочная скорость низкая... Но и здесь авиатору можно подкинуть ряд сюрпризов.

Итак, RBII в принципе чуждо понятие автокоординации. Есть джойстик, а есть педали. Джойстик влияет исключительно на элероны. Конечно, так тоже можно поворачивать: положил машину на крыло — и ручку на себя. Но некоторая нестандартность поведения самолета сразу ощущается, как только пытаешься поймать кого-нибудь в прицел. Попробуйте — убедитесь. Конечно, и к этому можно приноровиться.

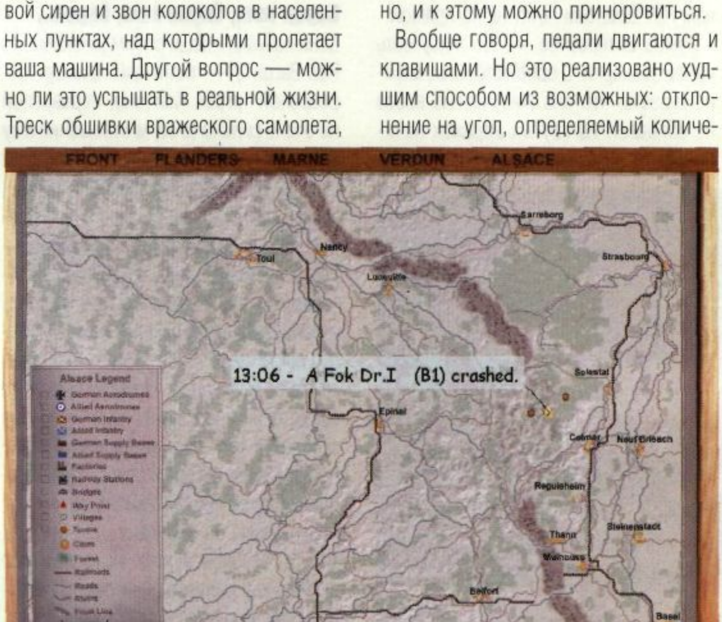
Вообще говоря, педали двигаются и клавишами. Но это реализовано худшим способом из возможных: отклонение на угол, определяемый количеством нажатий, и центрование руля поворота третьей клавишей. Причем положение руля на приборной доске не отображается. Скажу одно: в бою такое управление неприменимо.

Еще одно замечание — padlock. Осваивается он быстрее, чем padlock "Фланкера", но... В этом режиме почти невозможно вести огонь: приборная доска (я так и не понял, как ей это удается) все время наезжает на цель. Поэтому, направив фюзеляж в сторону самолета противника, padlock лучше отключить. Увернется — включай опять. Два пальца постоянно на клавишах F1 и F2. А чем держаться за газ (в силу ряда причин это необходимо постоянно)? Зубами?

Модель полета... Хуже, чем во Flying Corps. Соблюдены лишь самые основные принципы — низкая тяговооруженность и крайняя хрупкость конструкции.

Модель полета... Хуже, чем во Flying Corps. Соблюдены лишь самые основные принципы — исключительно низкая тяговооруженность и крайняя хрупкость конструкции. Наличествуют очень странные моменты. Я с трудом верю, что самолет может оказаться в воздухе через пару секунд после запуска мотора. Отсутствует штопор (я говорю не о том, что называется stall — сваливание, а о самом настоящем, неуправляемом, смертоносном штопоре, тогдашнем биче авиации). И, конечно,









2. В правом верхнем углу — Красный Барон.
3. Разбор полетов.
4. Кусок крыла и шасси — были, да сплыли.
5. Смотрите на дым. Не смотрите на горизонт!
6. Похоже, отлетались...





речь не может идти о необязательных, но милых деталях, украшавших модель полета Flying Corps.

Покончив с теорией, перейдем к практике.

Я не знаю другого симулятора, где самолет держался бы в воздухе, потеряв один из стабилизаторов. Или часть крыла.

От винта!

Ваш самый опасный противник — это не вражеские самолеты, даже пилотируемые такими асами, как Рихтгофен и Иммельман, а зенитные пулеметы. Просто потому, что для них не выставляется skill level. А чтобы разделаться с вами, им нужно совсем немного — попасть в пилота. Экран начинает пульсировать красным, где-то через минуту вы теряете сознание — и дело с концом. Конечно, пулеметы работают только на малых высотах. Но именно туда вас чаще всего и посылают — штурмовка, уничтожение аэростатов и прочее. Вражеские же самолеты (не знаю, нарочно или нет) в бою пытаются затянуть вас именно на свои зенитные пулеметы.

Миссии стандартны: патрулирование, штурмовка, эскорт. Большая их часть проходится на автопилоте. В целях повышения играбельности Dynamix установила на самолетах RBII аж по три автопилота различной степени продвинутости. Самый совершенный из них даже умеет вести воздушный бой — правда, на его искусство особо полагаться не стоит. Как правило, миссия начинается именно с включения этого автопилота (он сам поднимет самолет в воздух), перехода в режим карты и максимального ускорения времени.

Ваше оружие — пулеметы, бомбы и (не удивляйтесь) неуправляемые ракеты. Кстати, как показывает практика, попасть ими во что-либо практически невозможно — в отличие от привычных нам НУРСов, они летят не по прямой.

Самое интересное — это живучесть вашей этажерки. С одной стороны, можно сказать, что она живучестью вовсе не обладает: на крутых виражах начинает охать и скрипеть, а иногда и разваливается. Крутое пике чревато потерей крыльев. Причем не от перегрузок на выходе, а просто от силы воздушного потока. Кстати, именно поэтому в бою нужно все время держаться за throttle control — если спикируешь на полном газу, наверняка полетят обломки.

Но, с другой стороны, упомянутая этажерка обладает просто-таки невероятной живучестью. Я не знаю другого симулятора, где самолет держался бы в воздухе, потеряв один из стабилизаторов. Или часть крыла. Однажды был совсем дикий случай: в результате неправильного маневра мой "Де-Хевилленд" натурально превратился в моноплан. Одно крыло улетело! Ясное дело, вместе с элеронами.

Короче, самолет был успешно выведен из пике и дотянут до аэродрома. Управление по курсу осуществлялось указанными клавишами. На всем обратном пути противник по мне огонь не открывал — наверное, не смог опознать тип машины.

Если все же собьют, можно выброситься. Без парашюта. Но это не страшно. Один раз я выбросился из горящего самолета (и сам тоже горел, что было отчетливо видно). Причем с очень большой высоты — падал, наверное, полминуты. И остался жив. Наш народный эпос о том, как "взрывная волна подхватила летчика", просто отдыхает.

Оценка миссии дается в основном по набранным очкам и количеству сбитых самолетов врага. Даже после позорного провала вас могут наградить, повысить в звании или перевести в элитную эскадрилью.

Барон жил, барон жив, барон...

Если называть вещи своими именами, то Red Baron II — типичный пример "перезрелой" игры. Конечно, перезрелой не очень сильно (в этом отношении ему очень далеко, например, до Lands of Lore II). Но основные признаки налицо: ждали долго, ждали большего, а как дождались, то стало ясно, что у конкурентов получилось раньше и лучше.

Скажем так. Если вы хотите полетать и повоевать на "Фоккере" или "Ньюпоре", играйте во Flying Corps — он дает такую возможность. Но если вы хотите существенно расширить свои познания в области того периода истории военной авиации, который относится к Первой мировой войне (техника, сражения, персоналии), то Red Baron II — это как раз то, что вам нужно. И, кстати, там еще можно полетать — правда, не совсем так, как было в действительности, и даже не совсем так, как во Flying Corps. Но все равно интересно.

Red Baron II

Разработчик	**Dynamix**
Издатель	**Sierra On-Line**

Резюме

Фундаментальный, но серьезно задержавшийся авиасимулятор времен Первой мировой войны.

Системные требования

ОС:	**Windows 95**
Процессор:	**Pentium 133**
Память:	**16 Мбайт**
CD-ROM:	**4x**
Видеосистема:	**SVGA 1 Мбайт**

Дополнительная информация

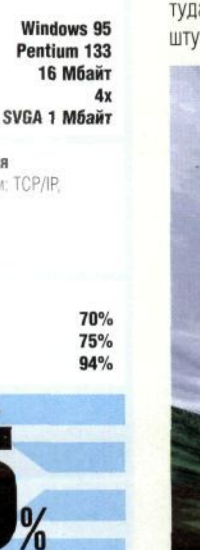
- Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX,модем, нуль-модем
- 130 Мбайт на HDD
- Желателен джойстик

Рейтинги

Графика	**70%**
Звук	**75%**
Сюжет	**94%**

Интересность

75%



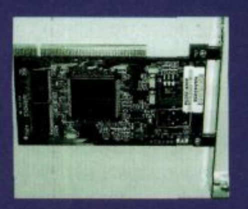


7. Самолет и летчик.

8. Щ-а-ас грохнется!

И Г Р О В О Е   Ж Е Л Е З О

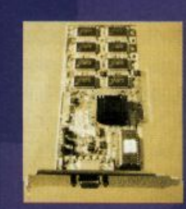
Matrox m3D



В тестах скорости GLQuake/Quake 2 m3D стабильно был вторым после Voodoo.

120

MSI MS-4413

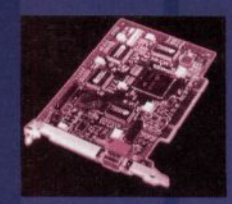


Цена этой карты не может не впечатлять: $150 за AGP-ускоритель с 8 мегабайтами SGRAM.

специальный приз GAME.EXE

122

Diamond Viper V330 PCI

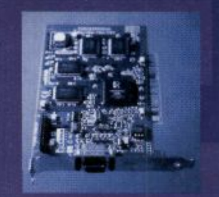


Без сомнения, V330 — лидер в Direct3D-производительности среди недорогих (до $200) 3D-акселераторов.

Наш выбор GAME.EXE

124

Diamond Stealth II S220

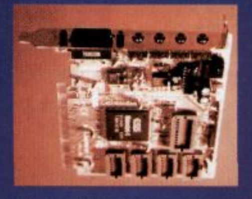


Плата не бьет рекордов производительности, однако, вне всяких сомнений, полностью оправдывает свою цену.

Лучшая покупка GAME.EXE

124

ASUS PCI-AXP201



Если вам нужна недорогая звуковая плата для игр под Windows 95 — обратите внимание на новинку от Asustek.

специальный приз GAME.EXE

126

Николай Радовский

Битва за урожай

Железный отдел .EXE в предельно сжатые сроки протестировал что попалось.

Попалось: Ник. Радовский

Краткие характеристики

Анонсирован: 1975 г.

Семейное положение: stand alone

Учился: понемногу

Чему и как: см. листинги

Любимый напиток: всегда

Интерактивен: частично

Открыт: как GL

Прям: как Draw, 3D, Sound с 3D, Input и Play вместе взятые

Любимая игра до: GLQuake

Любимая игра после: WinBench

Появился на свет через 9 тактов после анонса. Где-то посередине жизни подошел к компьютеру. Пока не отходили.

Попал в .EXE по протекции великого-и-ужасного. Некоторое время поставлял исходники в соответствующий отдел. После двойного дебаггинга с живым интересом анализировал собственные вирши. Несколькими тактами позже был установлен master'ом слегка проржавевшего отдела. С тех пор там, хотя периодически подвергается профилактическому, но низкоуровневому форматированию. Новый год встретил с отверткой в руках, железкой в зубах и мыслью в голове. Наверное, к лучшему. Собака есть. Еще есть идея отвезти ее к А.Вершинину/Думу. До сих пор уверен, что это одна и та же личность.

Характер нордический. В случае опасности переходит в защищенный режим. Защищается плохо. Не курит.

Увидите в горах идеально идущего спортсмена на Salomon Equipe 3S/Performa 9.0 — спокойно давите. Это не он.

Тестовая лаборатория .EXE выносит персональное спасибо с занесением в таблицу рекордов Радовскому Н. за предоставленный на тестирование материал.

Мыши с характером

Корпорация Immersion анонсировала принципиально новое устройство — мышь с обратной связью (!!!). Устройство (назвать это "мышью" язык не поворачивается) поименовано FEELit Mouse.



Идея новинки проста: научить ранее безответное компьютерное "животное" оказывать сопротивление действиям пользователя. FEELit Mouse может с разной силой сопротивляться попыткам переместить ее/нажать на нее. Результат: пользователь в состоянии не только видеть свои действия, но и ощущать их. Так, с помощью FEELit Mouse можно ощутить "упругость" окна в Windows — если изменять его размеры, "вес" объекта при его переносе... При наведении курсора на край окна вы почувствуете, как он "попадает в яму", а при попадании на кнопку меню или "иконку" курсор "забирается на холм". Более того, новая мышь позволяет "потрогать" объект, над которым находится курсор, и понять жесток ли он, мягок или упруг. Возможность чувствовать свои действия позволит пользователю меньше концентрировать внимание на мониторе при работе с мышью.

Идея новинки проста: научить ранее безответное компьютерное "животное" оказывать сопротивление действиям пользователя.

Драйверы FEELit содержат интересные функции "Pressure Clicking" и "Pressure Scrolling". Как уже отмечалось, мышь позволяет ощутить попадание курсора на объект (кнопку, "иконку"), вам достаточно нажать на нее в ответ на отдачу, и драйверы мыши передадут сообщение ОС о нажатии кнопки. Функция "Pressure Scrolling" упрощает скроллинг: достаточно подвести курсор к краю экрана и, почувствовав отдачу, нажать на мышь. Скорость скроллинга прямо пропорциональна силе нажатия.

Несомненно, не забыты и любители игр. В играх новая мышь будет вести себя, как джойстик с обратной связью, передавая игроку ощущение от взаимодействия с объектами. Лично я мечтаю о возможности взять шестиствольный пулемет в Quake II, ощущая его тяжесть, и пострелять с отдачей. К сожалению, подробности о совместимости FEELit Mouse с играми пока не оглашены, однако, надеюсь, это лишь вопрос времени. SDK для новой мыши можно скачать с Web-сайта компании Immersion уже сейчас.

Сама мышь поставляется со специальным ковриком (видимо, только на нем она может жить и бороться с назойливым пользователем). Занятно, что с компьютером соединен лишь коврик, а мышь абсолютно свободна от проводов. Продажа FEELit Mouse начнется в январе 1998 г. Ориентировочная цена — $140. Для простой мыши, конечно, многовато, но кто назовет FEELit простой? Железный отдел .EXE с нетерпением ожидает новое устройство.

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

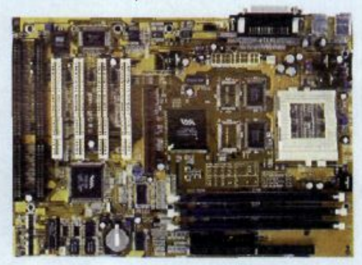
НИКОЛАЕМ РАДОВСКИМ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

Почем AGP для народа?

Всем известно: $400 (минимум) за Pentium II и еще около $200 за материнскую плату к нему. Далеко не каждый может позволить себе такое удовольствие. Известно также, что Intel сворачивает поддержку архитектуры Socket 7, и чипсет 430 TX — последний чипсет от Intel для Pentium-систем. Свято место пусто не бывает, и компания VIA уже производит чипсеты Apollo VP3 для Socket 7 с поддержкой AGP.

Новые чипсеты для Socket 7 с поддержкой AGP анонсировали также компании SiS (SiS 5591) и ALI (Aladdin V). Причем Aladdin V — первый чипсет архитектуры Socket 7, способный работать с процессорной шиной на частоте 100 МГц.

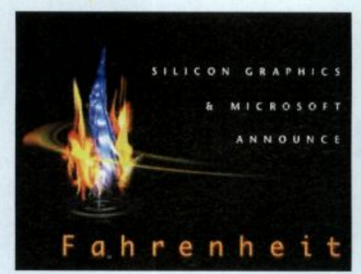


Компания FIC (First International Computer) первой начала выпуск материнской платы PA-2012 на чипсете VIA VP3 со слотом AGP. PA-2012 поддерживает все современные процессоры для Socket 7: Intel Pentium, Intel Pentium MMX, AMD K6 и Cyrix 6X86MX. Эта плата формата ATX будет поставляться в вариантах с 512 килобайтами или 1 мегабайтом (!) конвейерного (Pipeline Burst) кэша второго уровня. PA-2012 содержит: три разъема DIMM для установки до 384 Мбайт SDRAM- или EDO-памяти, один AGP-слот, пять слотов PCI и два 16-битных ISA-слота, два разъема USB-порта, параллельный порт ECP/EPP, два 16550 COM-порта и два разъема PS/2 — для клавиатуры и мыши. Поддерживаются также все самые модные возможности: ACPI (интерфейс расширенного управления питанием, позволяющий программно выключать компьютер и включать его по сигналу от модема), Ultra DMA 33 и поддержка приводов LS-120.

Продажи PA-2012 начались в Москве в этом январе, цена — $148 за вариант с 1 мегабайтом кэша второго уровня. В феврале ожидаются поставки платы FIC VA-503 — аналога PA-2012, но выполненной в формате Baby AT. Ориентировочная цена VA-503 — $120 за вариант с 512 килобайтами кэша второго уровня. Таким образом, FIC PA-2012/VA-503 будут очень неплохим вариантом для тех, кто не готов платить за систему Pentium II, но хочет иметь возможность использования AGP и безболезненного обновления до Pentium II в будущем.

OpenGL + Direct3D = Fahrenheit

8 декабря прошлого года компании Microsoft и Silicon Graphics анонсировали планы по разработке нового 3-D Graphics DDK (комплекта программ для создания 3D-драйверов) для операционных систем Windows 95, Windows NT 4.0, Windows 98 и Windows NT 5.0. DDK предназначен для производителей 3D-чипсетов и акселераторов на их основе. Microsoft обещает распространять вместе с новым DDK тексты усовершенствованной (ускоренной) версии ICD OpenGL-драйвера, созданной совместно с Silicon Graphics, и DDK для написания Direct3D-драйверов. Объявлено также о программе сертификации OpenGL- и Direct3D-драйверов, созданных с помощью нового DDK.



Сертификацию будет проводить Windows Hardware Quality Labs (WHQL). Ориентировочная дата выхода 3-D Graphics DDK — лето 1998 года.

Спустя неделю (17 декабря) Microsoft и Silicon Graphics обнародовали куда более неожиданный и загадочный проект под названием Fahrenheit (это, наверное, "чтобы никто не догадался"). Идея проекта: объединить OpenGL, DirectDraw и Direct3D в один низкоуровневый API и добавить еще пару высокоуровневых API (Scene Graph и Large Model Visualization).

В пресс-релизе не объясняется, зачем понадобилось сливать OpenGL, DirectDraw и Direct3D в один API. При этом обещана полная совместимость с текущими Direct3D-приложениями и "функциональная совместимость с OpenGL-технологиями Silicon Graphics" ("functional compatibility with Silicon Graphics' OpenGL technologies"). Хотел бы я знать, что скрывается за термином "функциональная совместимость". Также обещана полная совместимость нового API с Direct3D-драйверами для видеоадаптеров.

Scene Graph API ориентирован на работу с данными более высокого уровня (например с объектами, а не с составляющими их многоугольниками). Large Model Visualization API будет создан для манипулирования очень большими 3D-объектами.

Выпуск первых версий Scene Graph API и Large Model Visualization API для платформ Windows и IRIX запланирован на первую половину 1999 г. Низкоуровневый API увидит свет год спустя — в первой половине 2000 г., и только на платформе Windows. В пресс-релизе не поясняется, будет ли нижний уровень Fahrenheit реализован на SGI (хотя местные дизайнеры, должно быть, спят и видят Direct3D-игры на любимой платформе).

Кроме того, Silicon Graphics обнародовала планы по выпуску в 1998 г. компьютеров на платформе Intel с ОС от Microsoft. По словам одного из менеджеров Silicon Graphics, новые компьютеры будут идеальной платформой для разработчиков игр.

В пресс-релизах всячески подчеркивается, что Microsoft рассматривает OpenGL под Windows только как API для профессиональной работы с 3D-графикой, и никак не для игр. Для 3D-игр предназначается Direct3D. Таким образом, Microsoft продолжает настаивать на том, что Direct3D гораздо лучше "удовлетворяет" 3D-игры, чем OpenGL, а программисты из id Software во главе с господином Кармаком продолжают утверждать обратное. Похоже, что до появления Fahrenheit в битве "OpenGL vs Direct3D" победителей не будет, а большинство новых 3D-акселераторов "обречены"поддерживать оба API.

Тем временем стабильные OpenGL-драйверы под Windows 95, достаточно быстрые для работы GLQuake/Quake II, постепенно появляются для многих свежих 3D-акселераторов. Ниже в этом номере публикуются результаты тестирования 3D-ускорителей, "достаточных" для игры в GLQuake/Quake II.

Монстры размножаются

Компания Diamond Multimedia продолжает нелегкий труд по разведению различных "Монстров". Так, на днях анонсированы две новых звуковых платы серии Monster Sound: M80 и MX200. Обе платы используют шину PCI (результаты тестирования PCI-аудиоплаты ASUS AXP201 см. ниже).

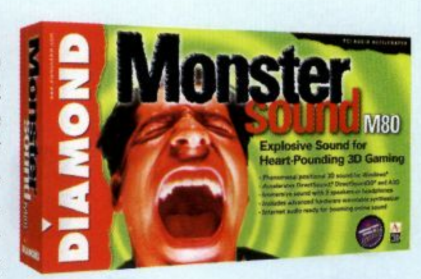
M80 — младший член семейства звуковых "Монстров". В отличие от старшего брата, к M80 можно подключить только пару активных колонок. Тем не менее, благодаря технологии A3D фирмы Aureal, M80 может воспроизводить "реально позиционируемый" в 3D-пространстве звук. Концепция A3D такова: если человек может четко позиционировать звук в трехмерном пространстве, имея только два уха, то пространственный звук также может быть сформирован только парой колонок или наушниками. Подробное описание технологии A3D можно найти на Web-сайте компании Aureal (http://www.aureal.com), там же можно разыскать wav-файлы, деМОНСТРирующие звуковые 3D-эффекты.

M80 поставляется с аппаратным wavetable-синтезатором, обеспечивающим 32-голосную полифонию. Карта работает со стандартными компонентами DirectX: DirectSound (API для работы со стереозвуком), DirectSound3D (API для работы с 3D-звуком). История развития DirectSound3D интересна и поучительна, поэтому .EXE обязательно поведает ее читателям в одном из ближайших номеров.

Совместимость M80 со старыми DOS-играми достигается двумя путями:

1) M80 эмулирует Sound Blaster в сеансе DOS под Windows 95;

2) M80 можно установить совместно со старой звуковой картой, соединив их кабелем. К сожалению, в пресс-релизе не указано, куда на старый Sound Blaster цепляется таинственный кабель (похоже, что "проходные кабели" — родовая черта "Монстров"). В DOS-играх используется старая звуковая карта, а в Windows — M80 (помнится, я уже писал что-то подобное).



Старший брат — MX200 — комплектуется 64-голосным wafetable-синтезатором. В пресс-релизе настойчиво подчеркивается, что, в отличие от многих современных аудиоплат (камень в огород AWE 64), в синтезаторе MX200 аппаратно реализованы все 64 голоса. Кроме того, для оптимального 3D-эффекта к старшему "Монстру" можно подключить две пары колонок.

Благодаря технологии A3D фирмы Aureal, M80 может воспроизводить "реально позиционируемый" в 3D-пространстве звук.

Продажи Monster Sound M80 начнутся в январе по рекомендованной цене $100. Monster Sound MX200 поступит в продажу только в марте по цене $150.



ФИЛИАЛЫ
Москва, Инфорсер (095) 173-46-93, 177-47-98
Ульяновск, Симбирск М+ (8422) 31-97-00, 31-75-46
Казань, Экзотех (8432) 43-94-64, 43-94-63
Мурманск, Пять Океанов (8152) 57-29-32
Минск, Инфорсер Запад (017) 262-51-70
Иркутск, Эмеральд (3952) 31-06-20, 31-10-00
www.inforser.ru

Дело о волшебных fps 3

Железный отдел Game.EXE завершает тестирование новейших 2D/3D-ускорителей

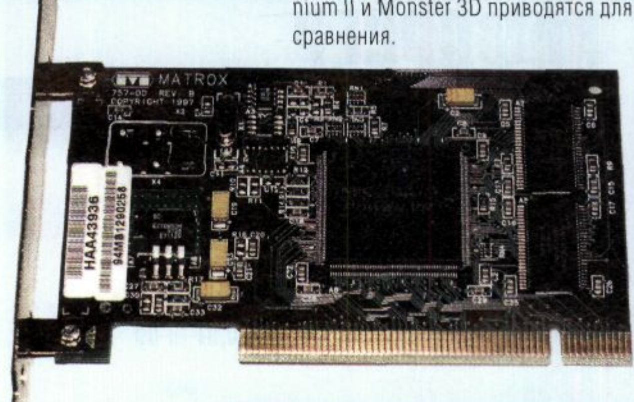
Николай Радовский

Зачем мы все это опять затеяли? Дело в том, что две первые серии "волшебных fps" задели многих наших читателей за живое, и железный отдел .EXE был буквально атакован письмами, чью суть можно свести к двум сакральным вопросам: "Ждать ли мне Voodoo 2 или покупать 3D-ускоритель сейчас?" и "Так какой же 3D-акселератор лучше всех?".

По информации из компании Diamond Multimedia Russia, поставки Monster 3D 2 в Россию начнутся в марте этого года по ориентировочной цене $250. Если вы готовы подождать месяц с небольшим и заплатить за 3D-акселератор четверть тысячи долларов — не суетитесь. Этот же обзор будет полезен прежде всего тем, кто не готов на такие "жертвы" времени или денег.

Как мы тестировали

Все тесты проводились на системе Pentium II 233 с 64 мегабайтами 10-ns SDRAM, материнской платой ASUS P2L97, жестким диском WD AC34000L и монитором ViewSonic PT770. При тестировании m3D и Monster 3D в систему был установлен Matrox Millennium II PCI 8 Мбайт. Результаты тестов Millennium II и Monster 3D приводятся для сравнения.



Как и в предыдущих испытаниях, программное обеспечение устанавливалось на компьютер в следующем порядке: панъевропейская версия Windows 95 OSR 2, PIIX Bus Master IDE-драйверы версии 3.01, драйверы тестируемой карты (источник — Web-сайты производителей), DirectX 5.0.

Результаты тестирования

Matrox m3D

Цена:	**$115**
Тип акселератора:	**только 3D**
Чипсет:	**NEC PowerVR PCX2**
Тип установленной памяти:	**SDRAM**
Установленный/максимальный объем памяти (Мбайт):	**4/4**
Тактовая частота RAMDAC (МГц):	**N/A**
Тип шины:	**PCI**
Использованная версия драйверов для Windows 95:	**1.0**
Собственный 3D API:	**PowerSGL**
Поддержка DirectX 5:	**да**
Поддержка OpenGL:	**мини-порт для GLQuake/Quake 2**
VESA 2.0 BIOS:	**N/A**

m3D — первый акселератор компании Matrox, построенный на чужом (то есть разработанном не в Matrox) чипсете. Дело в том, что серии Mystique и Millennium давно перестали отвечать требованиям современных 3D-игр.

В принципе, m3D — полный аналог акселератора Apocalypse 3Dx, разработанного и производимого компанией Videologic.

m3D построен на чипсете PowerVR, созданном компанией Videologic и производимом NEC. Как и Voodoo, m3D — "чистый" 3D-акселератор, то есть для работы требует первичную видеоплату.

Итак, постараюсь сравнить m3D с акселераторами Voodoo Graphics (Monster 3D, Helios 3D, Pure 3D). В отличие от Voodoo, m3D не имеет своего видеобуфера и RAMDAC, а после обсчета 3D-сцены передает ее в видеобуфер первичной видеокарты через шину PCI. Среди игроманов, интересующихся "железом", распространено заблуждение, что m3D работает только с акселераторами Matrox. На самом деле это не так. Под Windows 95 m3D работает с любым DirectDraw-совместимым (не путать с Direct3D!) 2D-акселератором, имеющим как минимум 2 Мбайта видеопамяти. Для игр под DOS от основной видеокарты требуется наличие (либо в BIOS, либо в виде загружаемого драйвера) функций VESA VBE 2.0. К достоинствам m3D можно отнести отсутствие "проходного кабеля" и, как следствие, отсутствие искажений видеосигнала. Отмечу, что владельцы мониторов с двумя видеовходами (BNC и DB15) могут избавиться от "проходного кабеля", подключив основной видеоадаптер к разъему BNC, a Voodoo — к DB-15.

В отличие от Voodoo, m3D поддерживает 3D-акселерацию в видеорежимах до 1024x768, при глубине цвета True Color, а также в окне. На бумаге все выглядит очень многообещающе. Увы, на практике m3D проявил себя не лучшим образом. Во-первых, этот акселератор слишком "Direct3D-медлите-





1. Скриншоты Quake 2, идущего в присутствии Matrox m3D.

РС 106.8

1998

новый год в твоей жизни

телефон рекламного агентства "Станция": **261.05.05** телефон эфирной студии: **261.04.19** Internet: **www.station.ru** e-mail: **radio@station.ru**



при поддержке
PUBLIC TOTEM

лен" и не поддерживает ряд Direct3D-функций (например alpha transparency). Во-вторых, его скорость зависит от скорости первичной видеокарты. В GLQuake и Quake II m3D показал очень неплохие результаты, отставая от Voodoo всего на 4-5 fps. Замечу, что столь высокие результаты были получены на не самой слабой машине Pentium II 233. На Pentium 200 MMX GLQuake-производительность m3D упала на 5 fps, а показатели Monster 3D практически не изменились.

Matrox снабдила свой новый ускоритель очень неплохим комплектом демо-версий игр. Неплохо выглядит Ultim@te Race — PowerSGL-ралли от Kalisto. На Pentium 200 MMX эта игра весьма пристойно выглядела в разрешении 800x600. Находящаяся на том же диске демо-версия MotoRacer GP четко продемонстрировала слабость m3D в Direct3D: на Pentium 200 MMX в игру было практически нельзя играть. На Pentium II 233 MotoRacer стал вполне играбельным, однако на Monster 3D игра работала ощутимо быстрее.

Качество рендеринга в Quake II огорчило. m3D не может обеспечить цветного освещения в Quake II, поэтому в последних версиях мини-порта Quake II для PowerVR применена программная эмуляция цветного освещения. О качестве этого решения можно судить по скриншотам. Кроме того, очень раздражает "мозаичность" изображения в местах со сложным освещением (см. соответствующий шот). В тестах скорости GLQuake/Quake 2 m3D стабильно был вторым после Voodoo. Подчеркну, что результаты были получены на достаточно быстром компьютере. Производительность PowerVR-акселераторов (в частности m3D) в GLQuake сильно зависит от мощности мат. сопроцессора.

Подведу итоги. Несомненно, основной конкурент m3D — акселераторы Voodoo Graphics. Серьезных преимуществ у m3D три:

1. Отсутствие "проходного" кабеля.
2. Низкая цена.
3. Работа в разрешениях 800x600 и даже 1024x768.

Покупать m3D имеет смысл только для использования в мощных компьютерах (лучше Pentium II) с быстрым 2D-акселератором (например Matrox Millennium II). Если при этом на покупку 3D-акселератора у вас остается что-то около $100-120, то m3D — для вас. В остальных случаях лучше потратить лишние $50 на Voodoo.



MSI MS-4413

Цена:	**$151**
Тип акселератора:	**2D/3D**
Чипсет:	**3Dlabs Permedia 2**
Тип установленной памяти:	**SGRAM**
Установленный/максимальный объем памяти (Мбайт):	**8/8**
Тактовая частота RAMDAC (МГц):	**230**
Тип шины:	**AGP**
Использованная версия драйверов для Windows 95:	**2103-0286**
Собственный 3D API:	**нет**
Поддержка DirectX 5:	**да**
Поддержка OpenGL:	**полные (ICD) драйверы для Windows 95 и Windows NT**
VESA 2.0 BIOS:	**нет**

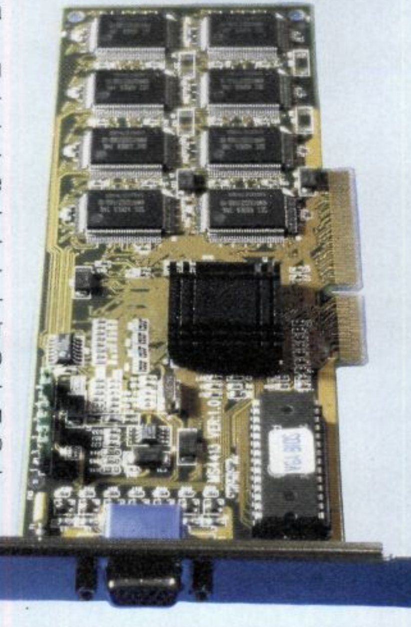
MS-4413 — еще один недорогой 2D/3D-акселератор от производителя материнских плат. Цена этой карты не может не впечатлять: $150 за AGP-ускоритель с 8 мегабайтами SGRAM! В акселераторе используется новый чипсет Permedia 2 компании 3Dlabs. С MS-4413 поставлялся CR-ROM с альфа-версиями драйверов для Permedia 2. При тестировании мы использовали самые свежие версии драйверов для этого чипсета, взяв их с Web-сайта www.3dlabs.com.

Компания 3Dlabs известна своими чипсетами для профессиональных 3D-ускорителей. Permedia 2 не исключение. Это единственный (по крайней мере по моим данным) на нашем рынке действительно недорогой чипсет, имеющий Heidi и полные OpenGL-драйверы как под Windows NT, так и под Windows 95. Акселераторы Permedia 2 — прекрасный вариант для тех, кто хочет использовать 3D-ускоритель в первую очередь для работы в серьезных приложениях (3D Studio MAX, AutoCAD) и лишь потом для игр. Также отмечу, что на Permedia 2 построены платы Diamond FireGL 1000 pro и Hercules Dynamite 3D GL. Вполне естественно, что ускорители brand name дороже (на $50-100), но


1


2


2





2. То же, но в исполнении MSI MS-4413.

МИР КОМПЬЮТЕРОВ

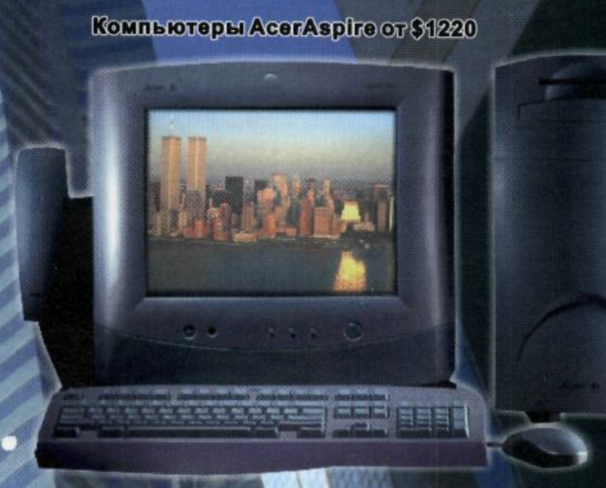
КомпьюЛинк

http://www.compulink.ru



Цифровые фотоаппараты и видеокамеры от $238

Компьютеры AcerAspire от $1220





Цветные сканеры от $70



Для покупателей Acer Aspire БЕСПЛАТНО: зимняя коллекция программного обеспечения, которая включает: Windows 95, Вундеркинд Плюс и Твиггер от фирмы Никита, Династия Романовых и Художественная Энциклопедия от фирмы Cominfo, система ведения личных финансов Декарт, InternetPhone и многое другое обшей стоимостью более 800 долларов США



Мультимедийные аксессуары от $3



Ноутбуки и микрокомпьютеры от $515

Принтеры от $135

Мониторы от 15" до 37" от $286







Информационно-справочная служба: 935-8891 (7 линий)

ст. м. "Лубянка"
Новая площадь,д.,10
тел.: 797-3197,935-8891

ст. м. "Войковская"
Ленинградское ш.,17
тел.: 742-4148, 742-4149

ст. м. "Проспект Вернадского"
ул. Удальцова,85, корп. 2
тел.: 935-8892,935-8891

ст. м. "Маяковская",
Садовая-Триумфальная,12
тел.: 209-5495, 209-5403

ст. м. "Черкизовская"
Щелковское ш., д.5, стр.1
тел.: 742-9087, 742-9089

ст. м. "Арбатская"
Новый Арбат, 8, 2-й этаж
тел.: 913-6962, 913-6964

Техническая поддержка : 131-4222, 131-4329
с 10ч до 22ч без выходных



В связи с открытием нового салона, каждому покупателю на Лубянке подарок от фирмы КомпьюЛинк!!!

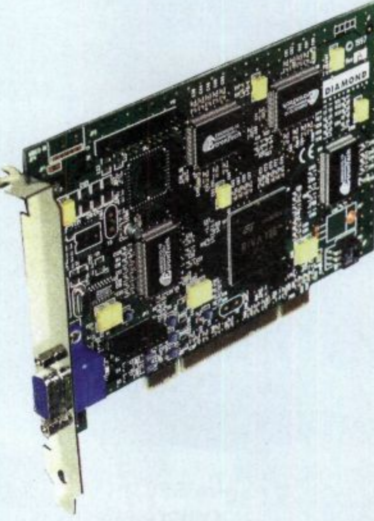






комплектуются дополнительными драйверами и утилитами (так, FireGL 1000 pro поставляется с утилитами под AutoCAD). Что для вас важнее — цена или драйверы и поддержка от Diamond или Hercules — решайте сами.

MS-4413 показал в наших тестах высокую скорость в 2D-Windows-приложениях, обогнав Matrox Millennium II в тесте Hi-end Graphics Winmark. В тестах Direct3D-производительности MS-4413 обнаружил также весьма неплохие результаты. Он лишь немного отстал от V330 в 3D WinBench и даже обогнал Monster 3D в Wizmark lite (напомню, этот Direct3D-тест написан компанией 3Dfx!). А вот полный Wizmark оказался MS-4413 не по зубам... Удивили очень низкие показатели (MS-4413 был последним) в тесте Jedi Knight.



Цена этой карты на новом чипсете Permedia 2 не может не впечатлять: $150 за AGP-ускоритель с 8 мегабайтами SGRAM!

В GLQuake/Quake II MSI-4413 показал очень скромные результаты. Низкая скорость и отсутствие цветного освещения в Quake II делают Permedia 2 *никаким* выбором для фанатов Quake.

Версия BIOS предоставленной на тестирование платы не содержала функций VESA VBE 2.0, поэтому мы не тестировали эту плату в DOS Quake. Желающим играть на MS-4413 в SVGA-игры под DOS придется использовать утилиты типа SciTech Display Doctor (univbe).



Diamond Viper V330 PCI

Цена:	**$170**
Тип акселератора:	**2D/3D**
Чипсет:	**Nvidia Riva 128**
Тип установленной памяти:	**SGRAM**
Установленный/максимальный объем памяти (Мбайт):	**4/4**
Тактовая частота RAMDAC (МГц):	**230**
Тип шины:	**PCI**
Использованная версия драйверов для Windows 95:	**4.10.01.0015 и Alpha-2 Win 95/GLQuake**
Собственный 3D API:	**нет**
Поддержка DirectX 5:	**да**
Поддержка OpenGL:	**тестовая версия ICD-драйверов для Windows 95 и MCD-драйверы для Windows NT**
VESA 2.0 BIOS:	**есть**

Мы уже тестировали эту плату во второй части "дела о волшебных FPS" (.EXE #11'97). Тогда было отмечено низкое качество драйверов, а поэтому V330 был обойден призами. За прошедшие два месяца компания Diamond выпустила новые драйверы, прошедшие сертификацию в Microsoft (WHQL). Кроме того, появились тестовые версии OpenGL-драйверов под Windows 95 для чипсета Riva 128 (следовательно, и для V330). Словом, мы никак не могли упустить возможность протестировать этот мощный чипсет в двух сериях детища г-на Ромеро.

В первой части эпопеи Viper показал солидные 29 fps и отстал только от Monster и m (оба 3D, что характерно). Скорость и качество рендеринга Viper'а в Quake 2, увы, не очень обрадовали. Riva-акселераторы поддерживают цветное освещение в Q 2, однако Mip-mapping реализован не слишком аккуратно. Также из-за некачественного наложения текстур в стенах зданий часто возникали "щели". Проблемы качества рендеринга в Quake 2, вероятно, временны, и, я надеюсь, они будут исправлены в новых версиях драйверов. А вот удастся ли существенно увеличить скорость Riva-акселераторов в Quake 2 — вопрос открытый.

К сожалению, мы не успели получить для тестирования версию V330 для шины AGP. Это особенно обидно потому, что Riva 128, по моим данным, — единственный чипсет, обеспечивающий реальное ускорение в стандартных 3D-тестах при использовании AGP-плат на его основе.

Без сомнения, V330 — лидер в Direct3D-производительности среди недорогих (до $200) 3D-акселераторов. Однако достаточно ли лидерства в Direct3D для того, чтобы отнять у Voodoo титул "лучший 3D-ускоритель для игр"? Я считаю, что нет.



Diamond Stealth II S220

Цена:	**$115**
Тип акселератора:	**2D/3D**
Чипсет:	**Rendition V2100**
Тип установленной памяти:	**SGRAM**
Установленный/максимальный объем памяти (Мбайт):	**4/4**
Тактовая частота RAMDAC (МГц):	**170**
Тип шины:	**PCI**
Использованная версия драйверов для Windows 95:	**4.10.01.0101**
Собственный 3D API:	**RRedline**
Поддержка DirectX 5:	**да**
Поддержка OpenGL:	**мини-порт для GLQuake/Quake 2**
VESA 2.0 BIOS:	**есть**

3. А это работа Diamond Viper V330 PCI.





Этот недорогой 2D/3D-акселератор построен на новом чипсете Rendition V2100. Предшественник этого чипсета — V1000 — в свое время использовался в ускорителях Creative 3D Blaster PCI. V2100 аппаратно совместим с предшественником, и оптимизированные для V1000 игры должны работать на Stealth II.

В наших тестах Direct3D-производительность Stealth II была сопоставима с показателями m3D. Отмечу, что Stealth II гораздо меньше, чем m3D, зависит от мощности сопроцессора. Поэтому на менее мощном компьютере S220 должен оставить m3D далеко позади. Кроме того, Stealth II, в отличие от m3D, поддерживает практически все функции Direct3D (даже трилинейную фильтрацию текстур!).

На момент тестирования были доступны две версии мини-порта GLQuake для чипсета V2100. Первая версия (V1K render) написана для Quake 2, однако оптимизирована для чипсета V1000 и не использует все возможности V2100. К сожалению, V1K не обеспечивал цветного освещения в Quake 2. Зато, изменив некоторые установки V1K, я добился достойных 23 fps в Quake II (в таблице результатов S220 в Quake 2 этот результат указан первым).

Вторая доступная версия мини-порта GLQuake написана для V2100, однако не рассчитана на Quake 2. Тем не менее она работает (хотя и с ошибками) во второй серии 3D-шутера-всех-времен-и-народов, обеспечивая качественное цветное освещение. Причем по качеству рендеринга в Q2 S220, пожалуй, превосходит даже Voodoo. Мы отметили это свойство Stealth II специальным призом. Еще раз напомню о слабой зависимости S220 от мощности сопроцессора. На системе с процессором Cyrix 6X86MX PR-200 скорость акселераторов PowerVR, Riva 128 и Permedia 2 упала ниже отметки 10 fps в тесте Quake 2 demo1.dm2, а показатели Stealth II практически не изменились.

К недостаткам S220 следует отнести относительно невысокую скорость в DOS- и Windows-приложениях.

Вывод: Stealth II — прекрасный вариант для тех, кто ищет недорогой 2D/3D-ускоритель для своей системы Socket 7 (Pentium, K5, K6, 6X86). Он не бьет рекордов производительности, однако, вне всяких сомнений, полностью оправдывает свою цену.

Diamond Stealth II не бьет рекордов производительности, однако, вне всяких сомнений, полностью оправдывает свою цену.

Подытоживая...

Так каков же ответ на животрепещущий вопрос, поставленный в начале нашего отчета? Я уверен, что акселераторы на чипсете 3Dfx Voodoo Graphics остаются практически беспроигрышным вариантом для любого поклонника игр. Все современные 2D/3D-ускорители — более или менее удачный компромисс. Если ваш 2D-акселератор безнадежно устарел или вы покупаете новый компьютер — выбирайте один из рассмотренных в "волшебных fps" 2D/3D-видеокарт. Если вы хотите получить максимальные fps в наибольшем количестве игр — покупайте Pure 3D, Monster 3D или Helios 3D.





Спасибо!

Редакция .EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим видеокарты для тестирования:

Гарант-Сервис 932-9246
Интерком 150-8212
Техника-Сервис 202-3545
Diamond Multimedia Russia ... 929-9422

	MS-4413	Matrox m3D	Diamond Viper V330 PCI	Diamond Stealth II S220	Diamond Monster 3D	Matrox Millennium II PCI 8 Mb
3D WinBench 97	197	138	207	181	182	N/A
Business Graphics WinMark	110	N/A	111	78.3	N/A	114
Hi-end Graphics WinMark	55.3	N/A	45.2	29.9	N/A	53
Wizmark	N/A	N/A	29100	15038	35525	N/A
Wizmark lite	558	446	415	214	537	N/A
PC Player Bench 640X480X16 bpp	34	22	40.2	18.3	47	N/A
PC Player Bench 800X600X16 bpp	30	19.1	36.3	15.7	35.8	N/A
Dos Quake	N/A	N/A	22.7	19.2	N/A	22.6
GLQuake 0.97 demo1	22.2	33.4	29.1	21.5	38.5	N/A
Quake 2 demo1.dm2 (OpenGL render)	17.5	23.2	17.3	23/17.3	29.3	N/A
Quake 2 demo1.dm2 (soft render)	13.5	N/A	13.4	13.4	N/A	14.8
Jedi Knight 640X480	38.5	40.5	60	42.5	67.5	N/A
Jedi Knight 800X600	29.5	32	58.5	29.5	N/A	N/A

4. Что же лучше? Может быть, Diamond Stealth II S220?

PCI — это звучит!

Game.EXE тестирует первую звуковую плату для шины PCI

Николай Радовский

Не секрет, что лучшие времена шины ISA минули уже давно. Недостаточная пропускная способность этой шины начала сказываться еще на заре 486-х систем. Сначала появилось недорогое расширение для ISA — Vesa Local Bus. Однако архитектура VLB была сильно привязана к архитектуре 486-го процессора, поэтому VLB быстро уступила место PCI (хотя всем еще памятны дебаты в компьютерной прессе тех лет "VLB vs PCI").



ина PCI получила широкую поддержку производителей железа, и PCI-слоты на новых материнских платах постепенно стали вытеснять предшественников. Полному исчезновению ISA серьезно мешает только один фактор: совместимость с DOS. Дело в том, что для ISA-устройств механизм прямого доступа к памяти (DMA) был реализован через контроллер 8237. Для PCI-устройств прямой доступ к памяти реализован иначе, и, что важно, спецификация PCI не предусматривает работу DMA через контроллер 8247. Плюс есть некоторые проблемы с распределением аппаратных прерываний (IRQ). В связи с этим классический Sound Blaster Pro невозможно реализовать как стандартное PCI-устройство.

Intel и Microsoft давно пытаются вывести ISA из широкого употребления. Требование наличия ISA-слота уже не присутствует в спецификации PC98. В Intel также разработана спецификация технологии PC-PCI, позволяющей PCI-устройству работать с контроллером DMA 8247. Эта технология реализована в чипсетах 430 TX и 440 LX.

Компания Creative, в свою очередь, предложила стандарт специального разъема на материнской плате SB-LINK. Вкратце, идея такова: звуковая плата устанавливается в слот PCI и подключается кабелем к разъему SB-LINK. SB-LINK содержит сигнальные линии (эти линии есть в ISA, но не предусмотрены в слотах PCI) для работы с контроллером DMA 8237 и контроллером прерываний 8259. Таким образом, в DOS обеспечивается полная аппаратная совместимость с Sound Blaster 16. Стандарт SB-LINK был поддержан производителями материнских плат: Asustek, Elitegroup, Giga-Byte. Я, правда, пока еще не видел даже анонсов материнских плат с разъемом SB-LINK.

Creative уже анонсировал первый Sound Blaster для шины PCI — Sound Blaster AWE64D. Так как SB-LINK появится (появится ли вообще?) только на новых материнских платах, AWE64D будет поставляться исключительно для производителей компьютеров (OEM), а не для конечных пользователей.

Тем временем конкуренты не дремлют. Компания ESS уже выпускает три чипсета для PCI-аудиоплат. Один из них — Maestro-1 (ES1948) — использован в новой звуковой плате **ASUS PCI-AXP201**. Тестовая лаборатория Game.EXE, разумеется, не могла пропустить столь интересную новинку.

Результаты тестирования

Плата поставляется вместе с кратким руководством пользователя и CD-ROM с драйверами и ПО для AXP201. Минимальные системные требования для установки платы: процессор, совместимый с Pentium; Windows 95; свободный PCI Busmaster-слот; 16 (!) Мбайт памяти.

Чипсет Maestro-1 содержит 64-канальный (!) 50-мегагерцовый процессор волнового синтеза. Сэмплы могут храниться как в системном ОЗУ (для этого динамически выделяется 1-8 Мбайт оперативной памяти), так и в памяти самой платы. В тестируемом варианте AXP201 памяти не было, а для ее установки было предусмотрено SOJ-гнездо для 2-мегабайтного чипа DRAM. Кроме того, на плате было четыре гнезда для установки 32-килобайтных чипов SRAM, предназначенных для хранения звуковых 3D-эффектов.

На AXP201 есть разъем для подключения дочерней платы. Описание на этот счет крайне сдержанно: всего лишь одна строчка, сообщающая, что эта дочерняя плата позволит подключить к AXP201 несколько пар колонок. Никаких подробностей о таинственной дочерней плате на Web-сайте Asustek не обнаружено. Плюс не очень ясно, где можно найти экзотические типы микросхем памяти для установки на AXP201.

Под Windows 95 AXP201 может воспроизводить и оцифровывать звук с частотой дискретизации до 44 КГц. В пресс-релизах ESS Technology заявлено о совместимости чипсета Maestro-1 с Sound Blaster Pro. Также гарантируется полная совместимость с General MIDI и Roland MPU-401. Но в первую очередь меня интересовала совместимость AXP201 со старыми DOS-играми, запускаемыми в режиме MS-DOS (а не из DOS-сессии Windows 95).



Установка платы прошла без проблем. Как я и ожидал, DOOM, Duke Nukem 3D (с чувством глубокого отвращения) и Descent 2 отказались работать с AXP201 в режиме MS-DOS. В играх работал только FM-синтезатор музыки (OPL2), не требующий канала DMA.

Запуск этих DOS-игр из Windows 95 снял все проблемы совместимости. Все игры прекрасно работали, если, конечно, не обращать внимания на принципиально 8-битный звук (напомню, что AXP201 совместим только с SB Pro, но не с SB 16). Под Windows 95 AXP201 позволяет играть и с 16-битным звуком, и с волновым синтезом MIDI-музыки (это свойство я проверил на Hexen II). К сожалению, драйверы для AXP201 под Windows NT и OS/2 недоступны, и я не уверен, что таковые появятся вообще.

Огорчил высокий уровень шума на выходе для пассивных колонок. Похоже, что виноват в этом встроенный 6-ваттный усилитель. На линейном выходе шумов практически не было (на своем Web-сайте Asustek сообщает, что соотношение "сигнал/шум" на линейном выходе AXP201 превышает 80 дБ). Поэтому я не рекомендую использовать AXP201 с пассивными колонками: потратьтесь на активную АС, и плата оправдает ваши ожидания.

Подведу итоги. Качество ASUS PCI-AXP201 вполне соответствует цене. Если вам нужна недорогая звуковая плата для игр под Windows 95 — обратите внимание на новинку от Asustek. Особенно в том случае, если свободных слотов ISA на материнской плате вашего компьютера уже не осталось...

ASUS PCI-AXP201

Цена:	**$55**
Чипсет:	**ESS Maestro-1**
FM синтез:	**8-16 бит 5-44 КГц**
	Wave Table-синтезатор

Спасибо!

Редакция .EXE выражает благодарность московской фирме "Пирит" (тел.: 115-7101), предоставившей аудиоплату ASUS PCI-AXP201 для тестирования.

In This Issue

Cover Story

GAMES a la carte: Gamer's ABC '98 What's in stock for the coming year? 75 New Year resolutions of world's leading developers and publishers.

Strategy

Forgot all about paleonthology that you studied at school? Never Mind! **Evolution: The Game of Intelligent Life**, by Crossover Technology/Discovery Channel Multimedia/Interplay, will make up for your poor memory. This most unusual RTS offers a chance to experience the thrill of creation and cover the entire course of paleonthology (with the help of an excellent Bestiary Guide) and 360 million years of evolution in just six hours of interesting gameplay. Try your luck in breeding species and learn more about the 168 beasts and creatures and how they interact in the game from its author, **Greg Costikyan**, in the interview he gave to .EXE.

Action

Pandemonium 2, by Crystal Dynamics/BMG Interactive, a beautiful sequel arcade with an amazing 3D engine and 3Dfx support. Well-balanced, masterfully directed, superb graphics and sound. A good sequel to a good game.

Adventure

This under-advertized, low-budget, nothing-special-about game, **U.F.O.s**, by Artech Studios/Hoffman & Associates, turned out to be pure entertainment when it hit the Russian markets. We loved it, too. Nothing special, indeed, but fun, humor and joy. Too pity, it's too short. Our Choice!

The long-awaited Russian-made adventure, **GAG**, by ZES't Studio/Auric Vision, is as technologically quality made as There and as funny and interesting as Here. No other home-made game designed for the Western market has managed to capture the twisted crossroads of ex-Soviet mentality like this one. Still remains unclear: why did they dare to release in Russia a castrated US version? Full-swing MYSTification a la russe! Its developer perished in labor before the final release. Perhaps, in search of the meaning of such a life? Or, perhaps, it's a hint? **Monty Python's The Meaning of Life**, by 7th Level/Panasonic, the swan song of 7th Level, continues the Monty Python tradition. A good game of this disgusting life. Astonishingly witty for those who can appreciate it. Our Choice!

Zork 8: The Grand Inquisitor, by Activision, the story and graphics fade before the pleasure you get from the puzzles it offers. Test your sense of humor and ability to find logic in absurdity. Pure gameplay at its best! Our Choice!


© Aidan Hughes

RPG

In the interview he gave to .EXE, **Dr. Ray Muzyka**, the founder of BioWare and Baldur's Gate project leader, discusses the main directions in the development of RPG, his ideal game (obviously, it is the one he is working on now), and throws light on what BG is going to be: a hot blend of adventure and action with amazing graphics and a possibility to easily switch between real-time and turn-based modes on the fly.

Ultima Online, by Origin, a thermonuclear mix of a Japanese idea and its American implementation resulting in an addictive habit of falling into virtual existence on-line. Say a Farewell to Reality! Compaired to a brainless tomagotchi pet, UO is a much more demanding virtualization of your wannabe ego. N'est ce pas, Monsieur Scaramango? Our Choice!

The Elder Scrolls Legend: Battlespire, by Bethesda Softworks, is a new addition to the famous series by Bethesda, now for the first time in SVGA, with multiplayer network and Internet support. The changes (are they really improvements?) stopped somewhere between an action game and RPG. What's more appealing is its multiplayer ability to pass to a new level. Are you ready for a square dance?

Simulators

F-22 Air Dominace Fighter, by Ocean/Digital Image Design, is superior to all the previous F-22 simulators and one of the best flight simulators currently available on the market. Underdeveloped sound is well compensated by excellent gameplay, very comfortable interface and a variety of multiplayer modes.

The full version of **F1 Racing Simulation**, by UbiSoft, is quite up to the mark, with 3Dfx making the difference. A greatly enjoyable experience! Our Choice!

Hardware

We conclude our review of 2D/3D video accelerators. Special Prize goes to **MSI MS-4413**, Our Choice goes to **Diamond Viper V330 PCI**, Best Buy and Special Prize go to **Diamond Stealth II S220**. This month we start testing PCI audio cards.

Quake Level Designer Contest Winners

We recieved 20 responses to our Quake Level Designer Contest. The winners are: 3rd place - **Demosphen** (demosphen@hotmail.com), 2nd place - **Georgy Vasiliev** (reklama@ascord.ru), and 1st place - **Andrey Aksenov** (axa@usa.net) whose design could well fit in the real Quake or Scourge of Armagon. Congratulations!


© Aidan Hughes

Народный ХИТ-ПАРАД 97

Народ!

Должно быть, вы уже знаете (слухами земля полнится): февральский номер Game.EXE будет посвящен подведению итогов прошедшего, 1997 года. После многочасовых препирательств, переходящих порой в откровенные и нелицеприятные дебаты, сотрудники редакции назовут ЛУЧШИХ. СВОИХ лучших.

Кроме того, мы предоставим слово известным и уважаемым людям игровой индустрии и послушаем смущенный лепет разработчиков-победителей (если, осчастливленные, они будут на это способны).

Скучаем без вас!

Единственное, чего нам пока не хватает для полного завершения нашей эпической картины, — это вашего, читательского мнения. И вот, чтобы исправить эту ошибку (лучше поздно, чем никогда), мы убедительно просим вас принять участие в НАРОДНОМ ХИТ-ПАРАДЕ.

Это просто!

Мы предлагаем вам измышленные в тяжких раздумьях номинации ("Игра года", RTS'97, Аркада'97 и т.д.), не забыв предложить список возможных претендентов на обладание громким титулом, а вы голосуете за ту или иную (или и за ту, и за иную сразу) игру. Затем укладываете анкетку в конверт и отправляете почтой в .EXE. Дельное предложение? И мы такого же мнения.

Левая резьба!

Единственная номинация, которую мы страстно хотим учредить (да что там — уже учредили!), но которая требует комментариев, это, пожалуй, "Левая резьба". Мы придумали ее специально, чтобы упростить себе жизнь (а вы как думали?). Ведь есть игры, которые не лезут ну вообще ни в какие рамки. Мало того, что это прекрасно (что есть такие игры), сей факт требует особенного поощрения в виде специальной премии.

Итак, вот вам НОМИНАЦИИ, вот вам ИГРЫ-ПРЕТЕНДЕНТЫ! Дерзайте!

Жалкие оправдания редактора стратегического отдела...

...устроившего из своих любимых игр какую-то рейтинговую свистопляску. Да, осознаю, многие могут сказать: "А не треснет ли у тебя, дружище, лицо от такого количества номинаций по стратегиям?" Нагло отвечаю: может, и треснет. Но у меня есть речь. Зачитываю.

"Как все усложнилось в стратегическом мире! Теперь уже нельзя просто отделаться номинациями Strategy и Wargame, как в прошлом году. Да и разделение на RTS и не-RTS больше не отражает сути вещей: X-COM 3 и Pax Imperia 2 идут в реальном времени, и что, давайте сравнивать их с TA и Uprising?! За этот год сформировался и вполне определился целый жанр, о котором не принято говорить вслух. Это жанр C&C-клонов. Узнаваемый интерфейс, привычные задачи, знакомые средства — "клон" видно за версту, и в этом нет ничего постыдного. В этом году мы по праву можем гордиться своими "клонами", вон, какие вымахали.

И в то же время не все игры, идущие в реальном времени, — обязательно "клоны". Мрачный Dungeon Keeper, стремительный Uprising, роскошный Myth — все эти игры являются RTS, но при этом гораздо сложнее и оригинальнее своих клонированных собратьев.

А бывают игры, которые, хоть и не обрели при рождении кнопку End Turn, имеют все качества "большой" стратегической игры. Думаю, никто не будет спорить, что X-COM: Apocalypse занимает свое место рядом с M:tG и Imperialism по праву.

Wargames — наиболее консервативный жанр, а потому здесь сложностей почти не возникает. Есть, есть, конечно, отдельные отщепенцы, но по сути они — все те же wargame'ы.

И под занавес — последний аргумент. Чем больше номинаций, тем больше победителей, а значит, тем меньше проигравших. В прошлом году было сделано немало хороших игр. Почему бы не порадовать их создателей "лишней" наградой?"

Вечно ваш Олег Хажинский.

Игра года
- Broken Sword 2: The Smoking Mirror ☐
- Carmageddon ☐
- Diablo ☐
- Extreme Assault ☐
- Fallout: Post Nuclear Adventure ☐
- Hexen 2 ☐
- Interstate '76 ☐
- Longbow 2 ☐
- MDK ☐
- Myth: The Fallen Lords ☐
- Oddworld: Abe's Oddysee ☐
- Quake 2 ☐
- Riven: The Sequel to Myst ☐
- The Curse of The Monkey Island ☐
- The Last Express ☐
- Tomb Raider 2 ☐
- Total Annihilation ☐
- Ultima Online ☐
- Worms 2 ☐
- X-COM: Apocalypse ☐

RPG'97
- Diablo ☐
- The Elder Scrolls Legend: Battlespire ☐
- Betrayal in Antara ☐
- Blood Omen: Legacy of Kain ☐
- Dragon Lore 2 ☐
- Faery Tale Adventure 2: The Halls of Dead ☐
- Fallout: Post Nuclear Adventure ☐
- Lands of Lore: Guardians of Destiny ☐
- Shadows over Riva ☐
- Ultima Online ☐

FPS'97 ("стрелялка" от первого лица)
- Blood ☐
- Chasm: The Rift ☐
- Hexen 2 ☐
- Jedi Knight: Dark Forces 2 ☐
- OutLaws ☐
- Quake 2 ☐
- Redneck Rampage ☐
- Shadow Warrior ☐
- Turok: Dinosaur Hunter ☐

3D action'97
- Carmageddon ☐
- Ecstatica 2 ☐
- Extreme Assault ☐
- G-Police ☐
- Interstate '76 ☐
- MageSlayer ☐
- MDK ☐
- Sub Culture ☐
- Tomb Raider 2 ☐

Аркада'97
- Atomic Bomberman ☐
- Grand Theft Auto ☐
- Ignition ☐
- Oddworld: Abe's Oddysee ☐
- Pandemonium 2 ☐
- Postal ☐
- Shipwreckers! ☐
- Three Dirty Dwarves ☐
- Worms 2 ☐

C&C-клон'97
- Age of Empires ☐
- Conquest Earth ☐
- Dark Colony ☐
- Dark Reign: The Future of War ☐
- Earth 2140 ☐
- Jurassic War ☐
- Krush, Kill'n'Destroy ☐
- Led Wars ☐
- Outpost 2: Divided Destiny ☐
- Total Annihilation ☐
- War, Inc. ☐
- WarWind 2 ☐
- 7th Legion ☐

RTS'97
- Beasts & Bumpkins ☐
- Constructor ☐
- Dungeon Keeper ☐
- Enemy Nations ☐
- Magic: The Gathering BattleMage (Acclaim) ☐
- Myth: The Fallen Lords ☐
- NetStorm ☐
- Seven Kingdoms ☐
- Tone Rebellion ☐
- Uprising ☐

Стратегия до мозга костей'97
- Dragon Dice ☐
- Emperor of the Fading Suns ☐
- Fallen Haven ☐
- Imperialism ☐
- Imperium Galactica ☐
- Incubation ☐
- Magic: The Gathering (MicroProse) ☐
- Pax Imperia: Eminent Domain ☐
- Politika ☐
- Theme Hospital ☐
- Warhammer: Final Liberation ☐
- X-COM: Apocalypse ☐
- Zapitalism Deluxe ☐

Wargame'97
- Age of Sail ☐
- Battleground 6: Napoleon in Russia ☐
- Battleground 7: Bull Run ☐
- Battleship ☐
- Close Combat 2: A Bridge Too Far ☐
- East Front ☐
- Man of War ☐
- Pacific General ☐
- Panzer General 2 ☐
- Sid Meier's Gettysburg! ☐
- Star General ☐
- Steel Panthers 3 ☐
- The Ardennes Offensive ☐
- The Great Battles of Alexander ☐
- Warlords 3: Reign of Heroes ☐

Multiplayer'97
- Ages of Empires ☐
- Atomic Bomberman ☐
- Carmageddon ☐
- Dark Reign ☐
- Extreme Assault ☐
- Interstate '76 ☐
- Myth ☐
- NetStorm ☐
- Quake 2 ☐
- Total Annihilation ☐
- Worms 2 ☐
- X-Wing vs.Tie Fighter ☐

Online'97
- Dark Reign ☐
- Diablo ☐
- Interstate '76 ☐
- Netstorm ☐
- Ultima Online ☐
- X-Wing vs. Tie-Fighter ☐

Квест'97
- "Братья Пилоты. По следам полосатого слона" ☐
- Blade Runner ☐
- Broken Sword 2: The Smoking Mirror ☐
- Callahan's Crosstime Saloon ☐
- Discworld 2 ☐
- GAG ☐
- Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey ☐
- Monty Python's Meaning of Life ☐
- Obsidian ☐
- Riven: The Sequel to Myst ☐
- Shivers 2 ☐
- The Curse of The Monkey Island ☐
- The Last Express ☐
- The Neverhood ☐
- Toonstruck ☐

Симулятор'97
- "Паркан. Хроника империи" ☐
- 688 (I) Hunter/Killer ☐
- Armored Fist 2 ☐
- Comanche 3 ☐
- F-22 Air Dominance Fighter ☐
- F/A-18 Hornet 3.0 ☐
- Flying Corps ☐
- Longbow 2 ☐
- Microsoft Flight Simulator 98 ☐
- Power F1 ☐
- Su-27 Flanker 1.5 ☐
- Tom Clancy SSN ☐
- Wing Commander: Prophecy ☐
- X-Wing vs. Tie Fighter ☐

Левая резьба'97
- Birthright: The Gorgon's Alliance ☐
- Carmageddon ☐
- Creatures ☐
- GAG ☐
- Grand Theft Auto ☐
- Monty Python's Meaning of Life ☐
- Postal ☐
- Ultima Online ☐
- ZPC ☐

Мы ждем ваши анкеты по адресу:

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8, Game.EXE

И, пожалуйста, поспешите! 2-й номер .EXE уходит в печать 15 февраля!

Звоните. Мы всегда предложим вам лучшие цены!
MATCH PRICE!



Москва: (095) 158-5386
943-9293, 943-9290

Тюменский ЦУМ:
(3452) 361-460

м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2

E-Mail: azazello@online.ru

BBS/FTP: 201-4339, 201-8754 (24h)

COMPUTERS • DIGITAL VIDEO • DIGITAL AUDIO • 3D GRAPHICS • VIRTUAL REALITY • MULTIMEDIA

Что нового происходит в мире мультимедиа?..

Turtle Beach

Новые звуковые платы стали

...ЛУЧШЕ ...ПРОЩЕ ...ДОСТУПНЕЕ

$119 Malibu Surround 64
High-performance sound for games, multimedia and MIDI music

64 Voice 4Mb Synth, DSL, 20-bit S/PDIF, DirectX Optimized

$139 Daytona PCI
High-performance audio for Games, Multimedia and MIDI Music

64 Voice, Fast PCI Sound Processing, DSP, Win95/NT4.0

Москва: **"Формоза"** (м. Китай-город) 917-0125 • **"Компьютерный мир"** (м. Тургеневская) 928-7392 • **"Глэдис"** (м. ВДНХ) 974-6005 • **"Никс"** (м. Алексеевская) 216-6934 • **"Техмаркет"** (м. Динамо) 212-4750 • **"Все для дома"** (м. Китай-город) 200-3118 • **"Марекс"** (м. Полежаевская) 195-6993 • **"Диал-Электроникс"** (м. Китай-город) 916-0046 • **"Астровазз-Информатик"** (ВДНХ) 181-9970 • **"Битман"** (м. Отрадное) 903-6818 • **"Новалайн"** (м. Авиамоторная) 273-8948 • **Митинский рынок,** место С-14 • Магазины **"Game Land"** • **"Линк"** (м. ВДНХ) 755-9548

Региональные: **"Астерия Клуб"** (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • **"КО-Систем"** (г. Уфа) (3472) 530-561 • **"Комплекс Про"** (г. Томск) (3822) 259-522 • **"О'Кеу"** (г. Краснодар) (8612) 547-443 • **"Player Club"** (г. Волгоград) (8442) 344-268 • **"Кит"** (г. Самара) (3462) 790-080 • **"ДИ&К"** (г. Ростов) (8632) 527-573 • **"Велгас"** (г. Новосибирск) (3832) 216-164

ГАРАНТИЯ — 1 ГОД

MULTIMEDIA STUDIO • SAMPLE CDs PRODUCTION • TEST LABS • PROMOTION • ADVERTISING • WWW • CONSULTING

НОВОСТИ

Вниманию аудиофилов: поступил в продажу внешний модуль -ЦАП **Flying Calf** компании MidiMan для преобразования цифрового сигнала (S/PDIF) в 20-разрядный аналоговый формат. Он позволяет добиться студийного звучания (20-бит) от звуковых плат, оснащенных цифровыми выходами -- TB Malibu Surround 64, Creative AWE64 Gold, Terratec EWS64XL...

Появились новые платы на основе 3Dfx Voodoo Graphics с 6 Мбайт ОЗУ и с выходом на ТВ: они обеспечивают существенный прирост скорости в играх с большим объемом текстур
miro High Score 3D / Canopus Pure 3D



Компания ThrustMaster выпустила новые модели джойстиков: **Formula 1** (руль и педали для авто-симуляторов), **Millenium 3D** (летный джойстик, в котором впервые применена цифро-оптическая технология, опробированная до этого в NASA) и **Rage 3D** (цифровой аркадный гемпад).

Оптовый отдел: 943-9290, 943-9293

ЗВОНИТЕ!



Все логотипы и торговые марки являются собственностью соответствующих компаний.

Наши специалисты осуществляют настройку и upgrade компьютеров.

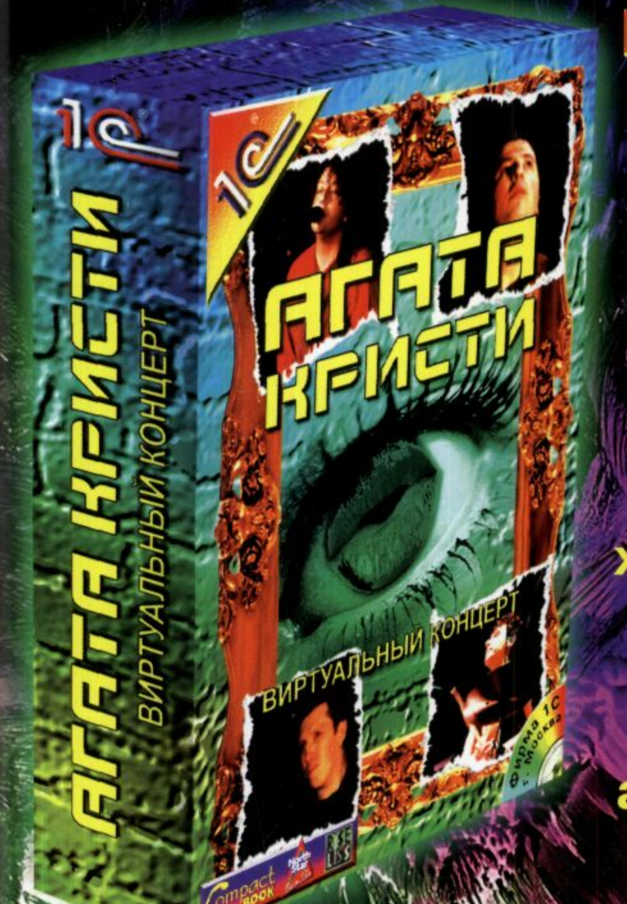
Мультимедиа Дайджест
HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST
— лучший источник информации о новых технологиях: мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!

® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21
тел. (095) 737-92-57,
факс (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru
www.1c.ru

АГАТА КРИСТИ



ВИРТУАЛЬНЫЙ КОНЦЕРТ

Все альбомы, песни и видеоклипы, фотоальбом с уникальными кадрами из жизни группы, слайд-шоу, история, интервью, архив прессы.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ "1С:МУЛЬТИМЕДИА"

Армавир
ул. Ковтюха, д. 264
Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323
Березники
пр-т Ленина, 12А
Брянск
ул. 3 Интернационала, 2, 59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Комсомольская, 5А, к. 301
Владимир
ул. Московская, 11
Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Мира, 32
ул. Шейкмана, 57
Жуковский
ул. Гагарина, 24 (к-тр "Взлет")
Зеленоград
Пл. Юности, 2, маг. "Ascent Multimedia"
Иваново
ул. Ленина, 5, маг. "Мысль"
Ижевск
ул. Советская, 8А
Йошкар-Ола
ул. Советская, 95
ул. Красноармейская, 43
Казань
пр. Ямашева, 36
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15, маг "DRV"
Киров
ул. Московская, 12
Кишинев
ул. Тимиш, 8
Красногорск
ул. Заводская, 22А
Краснодар
ул. Чапаева, 85А
Красноярск
пр-т Мира, 37
Курск
ул. Гагарина, 2
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15, салон "SKY SYSTEMS"
ул. Кульман, 1, маг. "Импульс"
Москва
ул. Мясницкая, 17 (м. "Лубянка")
ул. Тверская, 19, маг. "Академкнига" (м. "Пушкинская")
ул. Смольная, 24А, маг. "АЮ+" (м. "Речной Вокзал")
Ленинский пр-т., 99, маг. "Электроника" (м. "Проспект Вернадского")
ВВЦ, пав. "Центральный", ярмарка "Компьютеры от Я до А"
ВВЦ, пав. "Металлургия", маг. "МИКС" (м. "ВДНХ")
ул. Тверская, 25, маг. "МИКС" (м. "Маяковская")
Ленинский пр-т., 87/1, маг. "Тигрис" (м. "Ленинский проспект")
ВВЦ, пав. 69 (IV), "Интернет-салон" (м. "ВДНХ")
Комсомольский пр-т, 28, (МДМ), "Интернет-салон" (м. "Фрунзенская")
ул. Ломоносовский пр-т, 23 маг. "Кнакер" (м. "Университет")
ВВЦ пав. 48 (м. "ВДНХ")
ул. Земляной Вал, 2/50 маг. "Оргтехника" (м. "Курская")
"Центр. Детский Мир", центр. линия, 1 этаж, "Школа XXI век" (м. "Лубянка")
Осенний б-р, 7, корп. 2 комп. салон фирмы "LANDATA" (м. "Крылатское")
ул. Народного Ополчения, д. 28, корп. 1
ул. Нижняя Масловка, 14, маг. "ВИСТ на Масловке" (м. "Динамо")
Ленинский пр-т, д.62/1, маг. "Кинолюбитель" (м. "Университет")
Преображенская пл., 6/68 (м. "Преображенская площадь")
ул. Покровка, 28 маг. "Оргтехника" (м. "Чистые Пруды")
пл. Тверской заставы, 3 (м. "Белорусская")
Можайский вал, 8, маг. "Атлантик Компьютерс" (м. "Киевская")
ул. Профсоюзная, 1 (м. "Академическая")
ул. Авиамоторная, 57 (м. "Авиамоторная")
ул. Садовническая, 25 (м. "Новокузнецкая")
ул. Архитектора Власова, 3/1 (м. "Профсоюзная")
ш. Энтузиастов, 13 маг. "САВВИН" (м. "Авиамоторная")
Магазины компании "СВ"
ул. Монтажная, 7/2 (м. "Щелковская")
ул. Профсоюзная, 16, к. 10 (м. "Академическая")
ул. Пушечная, 4 (м. "Кузнецкий мост")
Магазины фирмы "Партия"
"Виртуальный мир", Волгоградский пр-т, 1 (м. "Пролетарская")
"Электронный мир", Ленинский пр-т, 70/11 (м. "Университет")
"Машина Времени", ул. Пресненский Вал, 7 (м. "Улица 1905 года")
ул. Б. Полянка, 3/9 (м. "Полянка")
Магазины "М-Видео"
ул. Маросейка, 6/8 (м. "Китай-город")
ул. Никольская, 8/1 (м. "Пл. Революции")
Чонгарский б-р, 3 корп.2 (м. "Варшавская")
Магазины "Техмаркет"
ул. Русаковская, 2/1 (м. "Красносельская")
ул. Молодежная, 1 (м. "Новогиреево")
ул. 8 Марта, 10 (м. "Динамо")
Магазины "МИР"
Волгоградский пр., 133 (м. "Кузьминки")
ул. 2-я Владимирская, 40 (м. "Перово")
Дмитровское ш., 43 (м. "Петровско-Разумовская")
Серпуховской вал, 5 (м. "Тульская")
Чонгарский б-р, 16 (м. "Варшавская")
ул. Воронежская, 7 (м. "Домодедовская")
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Муром
ул. Куликова, 3
Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
ул. Дзержинского, 19А
Новгород
ул. Комсомольская, 10
Григоровское шоссе 14А маг. "НПС"
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Державина, 75
Новоуральск-1
ул. Первомайская, 15А-18
Норильск
пр-т Ленина, 22
ул. Б. Хмельницкого, 5-1
Ноябрьск
Холмогорская, 25
Одесса
ул. Жуковского, 2
Оренбург
Матросский пер., 2
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевистская, 75-200
ул. Борчанинова, 15
Пятигорск
ул. Московская, 84
ул. Бульварная, 10
Рига
ул. Дзербенес, 14
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон "Лавка Гэндальфа"
Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей» (секция «Золотая нива»)
Санкт - Петербург
Лермонтовский пр., 54, м-н "Юпитер"
наб. р. Фонтанка, 6, Компьютерный супермаркет "МариКом"
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр "Кей"
Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет "АСКоД
Невский пр-т, 28, "Санкт-Петербургск Дом Книги"
ул. Караванная, 14
Сергиев Посад
Новоугличское ш. Д 50
Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1
Соликамск
ул. Розы Люксембург, 19
Сосновый бор
ул. Сибирская, 7
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет "ЧИП"
Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон "IBEKS"
Тарту мнт., 71
Тутаев
ул. Моторостроителей, 63
Тюмень
Центральный универмаг, 1 эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Хотьково
Центр к-р "Юбилейный"
Челябинск
ул. Воровского, 36, компьютерный салон "BEST"
Чита
ул. Амурская, 91